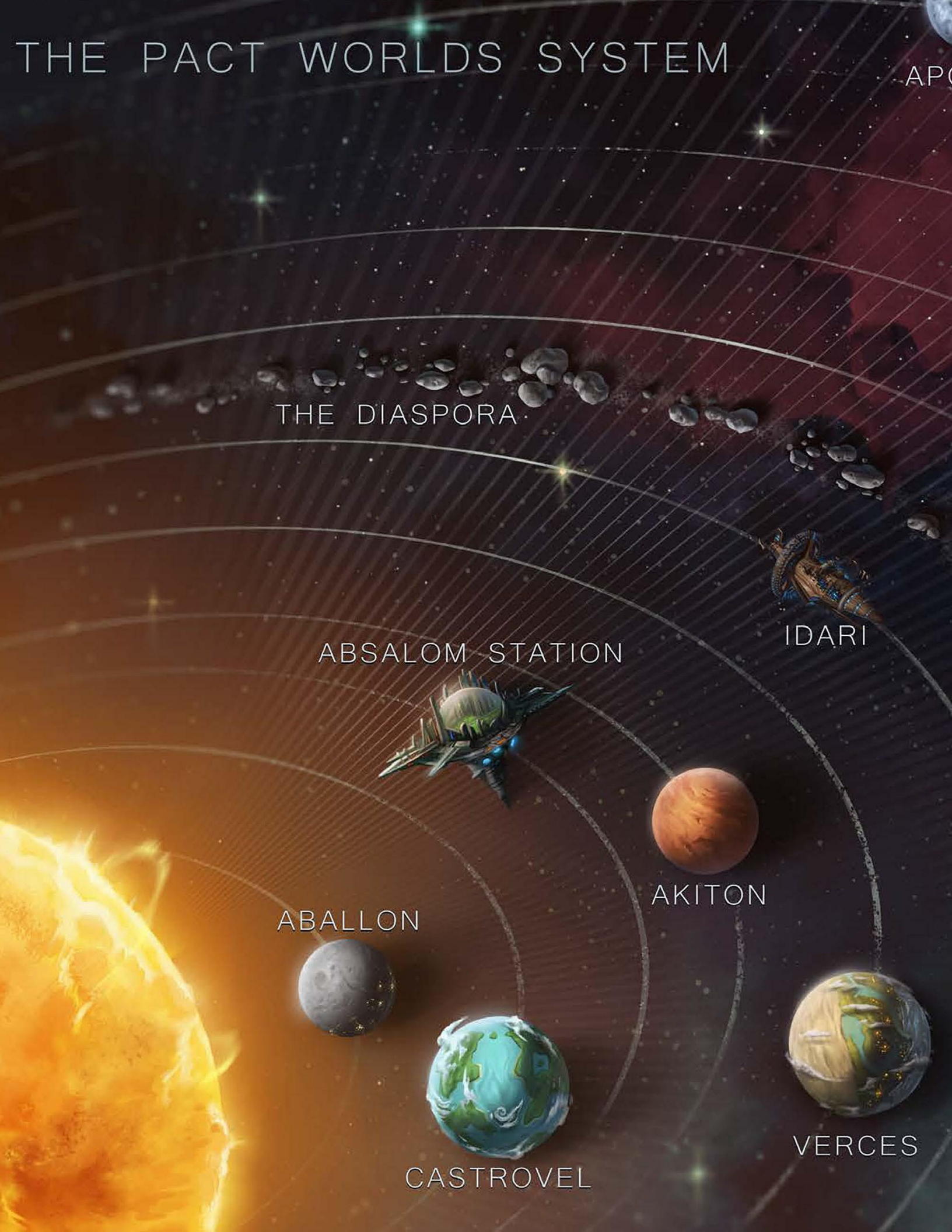
THE PACT WORLDS SYSTEM
THE DIASPORA
IDARI
ABSALOM STATION
AKITON
ABALLON
VERCES
CASTROVEL

СОДЕРЖАНИЕ

Перевод выполнен специально для группы STARFINDER на русском, не для продажи

ОБЗОР

ГЛАВА 1: СНАРЯЖЕНИЕ
- **Оружие**
  - **Особые Свойства Оружия**
  - **Описание Оружия**
  - **Производители**
- **Оружейные аксессуары**
- **Оружейные Сопряжения**
- **Особые Материалы**
- **Броня**
- **Силовая Броня**
- **Улучшения Брони**
- **Аугментации**
  - **Биоимпланты**
  - **Кибернетические**
  - **Техномагические**
  - **Некротрансплланты**
- **Технологические Предметы**
- **Магические Предметы**
  - **Артефакты**
- **Гибридные Предметы**
- **Личные Вещи**
- **Наркотики, медикаменты и яды**
- **Другие Покупки**
- **Транспортные средства**

ГЛАВА 2: ВАРИАНТЫ КЛАССОВ
- **Расширенный Архетип**
- **Посланник**
- **Механик**
- **Мистик**
  - **Заклинания Мистика**
- **Оперативник**
- **Солярион**
- **Солдат**
- **Техномант**
  - **Заклинания Техноманта**

УКАЗАТЕЛЬ

ОБЗОР

Это опасная галактика, и широкое использование как технологии, так и магии иногда вместе делает совершенно самоубийственным рисковать в неизвестности без Арсенала наступательного и оборонительного снаряжения. Угрозы, начиная от жаждущего разрушения культа Пожирателя и экспансионистской звездной империи Азланти и заканчивая мириадами угроз, скрывающихся на неизведанных планетах, означают, что вряд ли вряд ли найдется звездный Исока, у которого не нашлось бы по крайней мере гранаты-липучки, запихнутой в его защечные мешочки

The Starfinder Арсенал полон новых опций для каждого типа персонажей во Вселенной Starfinder, начиная с головокружительного набора оружия и брони, которые дополняют те, что есть в Starfinder Core Rulebook и предоставляют множество вариантов выбора на каждом уровне. Но доспехи и оружие—это только половина всего этого-эта книга также содержит необычайный спектр полезного снаряжения, независимо от того, хотите ли вы переломить ход битвы или сделать так, чтобы она не началась в первую очередь. В то время как Starfinder имеет преобладание негуманоидных инопланетян со странной морфологией, любая играбельная инопланетная раса может приобрести и использовать снаряжение в этой книге. Солдат бетентаклед Барату (*Starfinder Alien Archive* 20) может владеть пушкой "Гидра" и использовать ховерскейты так же легко, как и солдат-касатан. Персонаж действительно должен настроить броню, созданную для другой расы, прежде чем он сможет эффективно носить эту броню; см. страницу 196 Core Rulebook для правил настройки брони. По усмотрению ГМа эти правила могут использоваться в качестве основы для корректировки других типов оборудования по аналогичным причинам.

НАВИГАЦИЯ ПО ЭТОЙ КНИГЕ

Арсенал организован в первую очередь по типу оборудования, каждый из которых описан ниже. После более чем 100 страниц нового снаряжения идет глава с опциями игрока, ориентированными на снаряжение, для каждого из семи основных классов Starfinder

Оружие

Сотни новых видов оружия, охватывающих каждый уровень предмета, ждут вас на этих хорошо вооруженных страницах. Ознакомьтесь с новыми марками и моделями всех типов и категорий оружия и поразитесь новой категории дезинтеграторов—оружию, которое наносит кислотный урон, разрывая цели на молекулярном уровне. Здесь также дебютируют новые эффекты критических попаданий и специальные свойства оружия, а также есть несколько типов гранат и боеприпасов, наряду с большим количеством солярианских оружейных кристаллов, которые включают в себя более низкоуровневые опции.

Кроме того, в разделе "производители" (см. стр. 55) представлены новые модификации оружия, предлагаемые наиболее известными торговцами оружием в галактике, от АбадарКорп до ВитариТех. Конечно, эти дополнительные функции часто имеют более высокую цену, но ваша жизнь стоит того, не так ли?

Аксессуары Для Оружия

Когда дело доходит до вашего оружия, часто важно иметь именно те возможности, которые вам нужны, чтобы иметь дело с широким спектром противников. Помимо множества вариантов оружия, описанных в предыдущем разделе, есть аксессуары, с помощью которых вы можете модифицировать свое оружие. С помощью этих аксессуаров вы можете, например, сделать ваше шипованный клинок складным и более удобным для скрытия, или добавить оптический прицел к вашему гравитационному пистолету.

Оружейные сопряжения

В то время как большинство видов оружия являются чисто технологическими, добавление магического сопряжения или двух к любимому оружию может значительно увеличить его мощность и возможности. Проверьте этот раздел для десятков очаровательных вариантов обмана вашим оружием—включая сопряжение оружия, которое позволяет вам разорвать психику вашей цели.

Особые материалы

Звездные металлы-это редкие материалы, которые могут быть использованы для изготовления улучшенного оборудования; этот раздел расширяет адамантин и нокваль и вводит еще несколько новых материалов.

Броня

Этот раздел заполнен защитными костюмами легкой и тяжелой брони, многие из которых предназначены для использования определенной расой, но доступны любому, кто может выложить кредиты.

Силовая Броня

Некоторые предпочитают, чтобы их броня также увеличивала их атакующие возможности, и в этом разделе есть более десятка новых моделей силовойброни, а также правила обновления силовой брони, в которую вы уже вложили деньги, чтобы сделать ее еще более полезной.

Улучшения Брони

Улучшения брони добавляют универсальность многим типам брони, поэтому перейдите к этому разделу, если вы хотите установить ускорители Джаггернаут в свой весковую накладку или поле смещения в свой улучшенный Переливчатый панцирь.

Аугментации

В этом разделе представлены десятки новых биотехнологических и кибернетических аугментаций , дополняющих те, что предлагаются в *Core Rulebook* также представлены два новых типа аугментаций: некротрансплланты и техномагические. Используя эти новые неживые и техномагические возможности аугментации, вы можете заменить свои глазачастицами огненно-красного света или заменить просто их линзы на психоактивный кристалл.

Технологические предметы

Технологические предметы могут быть полезны как в бою, так и вне его, поэтому обратитесь к этому разделу, если вам нужно подобрать гранатный деактиватор и заземляющие ботинки для предстоящей стычки—или если вы просто хотите купить голографическую стратегическую игру, чтобы скоротать время с остальной частью вашего экипажа.

Магические предметы

Этот раздел раскрывает волшебные секреты более чем 50 новых магических предметов (многие из которых имеют несколько более мощных версий), включая семь новых камней вечных которые предлагают повышенную скорость, телепатические способности и многое другое. Раздел заканчивается тем, что вводятся три мощных артефакта *Starfinder* — три легендарных предмета, каждый из которых может предоставить кампании достойные возможности для приключений.

Гибридные предметы

Гибридные предметы-это то, где магия и технология переплетаются, производя эффекты, не встречающиеся ни в одном другом снаряжении. Удачливый *компьютерный идол* дает вам цифровой зеленый палец, а грозные *энтропийные перчатки* позволяют вам владеть отрицательной энергией. Возможно, наиболее впечатляющими являются гибридные гранаты,представленные в этом разделе; бросьте *чудо—гранату* и вы вызовете один из 20 случайно определенных эффектов желаю удачи

Личные вещи

Не все снаряжение означает разницу между жизнью и смертью; иногда вам просто нужно немного парфюма и праздничный наряд. Конечно, стеклорез, зажигалка и какая-нибудь веревка могут сыграть свою значительную роль в планах на вечер. Или, может быть, у вас есть немного УПО и вы хотели бы стакан бренди или свежий салат—отправляйтесь в этот раздел и возьмите кулинарный синтезатор.

Наркотики, медикаменты и яды

Там, где есть разумные биологи, есть Фармакология, и в этом разделе представлены вещества, которые варьируются от рекреационных или профилактических до вредных. Коагулянтное лекарственное средство может спасти вас от кровоточивого эффекта яда кровотока, но если у вас нет здорового телосложения, вы можете просто насладиться пылью восторга, прежде чем уйти.

Другие Покупки

Есть много вещей, на которые стоит потратить кредиты, которые вы не можете взять с собой, и этот раздел предоставляет варианты для дегустации блюд Миров Соглашения в ресторанах, использования дополнительных профессиональных услуг и получения новых видов транспорта, включая живых существ!

Транспортные средства

В этом разделе представлены десятки вариантов для тех, кто хочет выйти на сушу, море и небо на повышенных скоростях. Возьмите подводную лодку-невидимку, чтобы исследовать океаны под ледяной поверхностью планеты, используйте разведывательный энеркоптер, чтобы проникнуть в враждебное небо, или сделайте менее утонченный вход с двуногим тактическим шагоходом.

Варианты Классов

Приобретение лучшего снаряжения, которое может предложить галактика, это только начало-в этом разделе представлены новые способности, ориентированные на снаряжение для каждого из семи основных классов Starfinder, которые персонажи могут использовать, чтобы сделать оружие, броню и другое снаряжение в этой книге еще более эффективными. Новый архетип на странице 143 помогает тем, кто особенно заинтересован в аугментациях, поднять свою самомодификацию до уровня искусства

ВТОРОСТЕПЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Потребуется высокоуровневый компьютер, для того чтобы содержать список всех устройств, гаджетов и виджетов, доступных в сеттинге Starfinder; галактика переполнена технологиями и магией. С одобрения ГМа любое незначительное снаряжение (например, будильник, цифровые ключи от вашего автомобиля, наушники, простая камера и т. д.) можно приобрести за 5 кредитов. Такие элементы обычно имеют легкий вес и имеют 0 уровень предмета.

ОРУЖИЕ

Хорошее оружие (или три) имеет важное значение для любого космического искателя приключений, который хочет ступить на опасный, неизведанный мир и который также хочет покинуть его целым и невредимым. В Галактике имеется огромное количество видов оружия, каждое из которых имеет свои преимущества и недостатки. Хотите ли вы взорвать, оглушить, сжечь или просто вывести из строя своих врагов, и сделать это с расстояния сотен футов или с близкого расстояния и лично, вы найдете модель, соответствующую вашим потребностям, на следующих страницах

Оружие в этой главе использует правила, представленные на странице 168 Starfinder Core Rulebook .Оружие предоставленное в таблицах, сгруппированных сначала по типу (одно - и двуручное простое и высокотехнологическое оружие ближнего боя, короткоствольное оружие, длинноствольное оружие, тяжёлое оружие, снайперское оружие, гранаты и особое оружие), а затем по категориям (крио, дезинтегратор, огненное, лазерное, плазменное, огнестрельное, электрическое и звуковое). Оружие без категории перечислено как прочее, а в дополнительных таблицах перечислены боеприпасы и солярианские оружейные кристаллы. Новые особые свойства оружия и эффекты критического удара появляются на страницах 27 и 31, в то время как описания всех предметов в этом разделе начинаются на странице 31.

В сочетании с оружием в Core Rulebook , эта глава предоставляет оружие всех типов почти на каждом уровне предмета. Если вы хотите обновить существующее оружие, чтобы оно было более эффективным, вы можете сделать это, выбрав оружие того же типа и категории с более высоким уровнем предмета. Затем вы платите цену нового оружия, минус 10% от цены оригинального оружия. Вы можете сделать это сами, если у вас есть навыки, необходимые для создания нового оружия, или если профессионал сделает эту работу за ту же цену. Если оружие имело одно или несколько оружейных сопряжений, то должна быть выплачена дополнительная цена, равная цене перемещения такого сопряжения из исходного оружия в новое оружие.

ТАБЛИЦА 1-1: ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ						
Ручной топор, простой	1	90	1d4 Р	—	Л	Аналаговое, метательное (20 футов)
Лёгкий Слэппер	2	450	1d4 Д	—	Л	Аналоговое, несмертельное, оперативное
Кувалда	3	1,050	1d8 Д	—	1	Аналоговое, Громоздкое
Тактический складной нож	3	1,300	1d4 Р	—	Л	Аналоговое, скрытное, оперативное
Тактический ручной топор	4	1,825	1d6 Р	—	Л	Аналоговое, метательное (20 футов)
Мечехвост	4	2,300	1d4 Р	—	Л	Аналоговое, оперативное, хвостовое
Тактический выдвижной шип	5	3,150	1d4 Ко	—	Л	Скрытное, встроенное (1 место под ул.), оперативное
Простое шипованное лезвие	5	2,600	1d6 Ко	СЛ инъекции +2	Л	Аналоговое
Средний Слэппер	6	3,900	1d6 Д	—	Л	Аналоговое, несмертельное, оперативное
Тактические патронные кастеты	6	4,050	3d4 Д	—	Л	Аналоговое, патронное (1, расход 1)
Крюк-нож	7	6,300	1d8 Р	Кровопускание 1d6	Л	Аналоговое
Шипованный пиломеч	8	9,400	1d10 Ко	СЛ инъекции +2	Л	Аккумуляторное (Ёмкость 20, расход 1)
Ультратонкий складной нож	8	9,100	2d4 Р	—	Л	Аналоговое, скрытное, оперативное
Спечённый ручной топор	9	12,500	2d6 Р	—	Л	Аналаговое, метательное (30 футов)
Улучшенный выдвижной шип	10	18,400	3d4 Ко	—	Л	Скрытное, встроенное (1 место под ул.), оперативное
Тяжёлый Слэппер	11	23,100	2d8 Д	—	Л	Аналоговое, несмертельное, оперативное
Шипованное лезвие "Потрошитель"	11	24,500	2d10 Ко	СЛ инъекции +2	Л	Аккумуляторное (Ёмкость 20, расход 1)

ТАБЛИЦА 1-1: ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ						
Удавка из микроволокна	12	34,800	4d4 Р	Кровопускание 1d6	Л	Аналоговое, скрытное, захватывающее, оперативное, душащее
Улучшенный живой посох	12	39,500	4d6 Д	Опутывание	1	Блокирующее, живое, аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), длинное
Хитиновое лезвие, нано-зазубренное	13	46,400	4d8 Р	Кровопускание 2d8	1	Аналоговое
Лэнс, элитный	13	50,800	5d6 Ко	—	1	Аналоговое, длинное
Великий топор молекулярного разрыва	14	69,800	4d12 Р	—	1	Аналоговое
Сдержанный головоломный клинок	14	77,400	7d6 Р	—	1	Распадающееся
Элитный молот	15	95,000	7d8 Д	Нокдаун	1	Аналоговое, громоздкое
Элитный живой посох	16	181,000	12d6 Д	Опутывание	1	Блокирующее, живое, аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), длинное
Ультратонкая коса	16	160,000	7d8 Р	—	1	Аналоговое, сбивающее
Хитиновое лезвие, ультра зазубренное	17	219,000	8d8 Р	Кровопускание 3d8	1	Аналоговое
Удавка из моноволокна	17	225,000	5d8 Д	Кровопускание 2d6	Л	Аналоговое, скрытное, захватывающее, оперативное, душащее
Совершенный лэнс	18	365,000	11d6 Ко	—	1	Аналоговое, длинное
Традиционный головоломный клинок	19	605,000	14d6 Р	—	1	Распадающееся
Совершенный живой посох	20	919,000	14d6 Д	Опутывание	1	Блокирующее, живое, аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), длинное
Совершенный молот	20	724,000	15d8 Д	Нокдаун	1	Аналоговое, громоздкое

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ						
Ледяная игла, скрытая	1	330	1d4 X и Ко	СЛ инъекции +2	Л	Скрытное, Инъекционное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 4)
Криошип, личный	2	1,100	1d4 X	—	Л	Гасящее, встроенное (2 места под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 2)
Костяной скипетр, охлаждающий	3	1,490	1d6 X	Высасывание	Л	Аналоговое, противобиологическое
Нуль-нож, "Обмораживающий"	4	2,810	1d4 X	Ошеломление	Л	Скрытное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 40,расход 1)
Вороватая ледяная игла	5	3,140	1d6 X и Ко	СЛ инъекции +2	Л	Скрытное, Инъекционное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Штормовой жезл, буря	6	4,240	1d6 X	Ошеломление	Л	Смещенное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Нуль-нож, "Град"	7	5,540	1d6 X	Ошеломление	Л	Скрытное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 40,расход 1)
Костяной скипетр, пустотный	8	9,850	2d6 X	Высасывание	Л	Аналоговое, противобиологическое
Криошип, бытовой	9	13,700	3d4 X	—	Л	Гасящее, встроенное (2 места под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 2)

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ						
Ледяная игла, рукотворная	10	18,400	4d6 X и Ко	СЛ инъекции +2	Л	Скрытное, Инъекционное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Штормовой жезл, циклон	11	24,500	3d8 X	Ошеломление	Л	Смещенное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Нуль-нож, "Метель"	12	32,400	2d6 X	Ошеломление	Л	Скрытное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 40,расход 1)
Костяной скипетр, окоченение	13	51,800	5d6 X	Высасывание	Л	Аналоговое, противобиологическое
Ледяная игла, шпионская	14	74,100	7d6 X и Ко	СЛ инъекции +2	Л	Скрытное, Инъекционное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Криошип, промышленный	15	114,000	9d4 X	—	Л	Гасящее, встроенное (2 места под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 2)
Нуль-нож, "Лавина"	16	145,000	5d6 X	Ошеломление	Л	Скрытное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 40,расход 1)
Штормовой жезл, ураган	17	245,000	9d6 X	Ошеломление	Л	Смещенное, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Ледяная игла, уловка	18	384,000	13d6 X и Ко	СЛ инъекции +2	Л	Скрытное, Инъекционное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Жгучий грейфер, высокотемпературный	11	25,200	3d8 О	Поджигание 2d6	Л	Захватывающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Резистивный стержень, пьезорезистор	12	31,500	6d4 О	Поджигание 3d4	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Призрачный кинжал, галлюцинация	13	50,800	4d4 О	—	Л	Финтовое, Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Магматический клинок "Базальт"	14	79,400	7d8 О и Р	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Резистивный стержень, индукционный	15	94,200	10d4 О	Поджигание 4d4	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Пирод, Маяк	16	164,000	8d6 О	Струя 4d6	Л	Аналоговое, топливное (ёмкость 20, расход 1), професианальное (танцор)
Жгучий грейфер, вооруженный	18	364,000	11d6 О	Поджигание 3d6	Л	Захватывающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Магматический клинок "Плагиоклаз"	19	610,000	13d8 О и Р	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 80, расход 2)
Призрачный кинжал, иллюзия	20	897,000	10d4 О	—	Л	Финтовое, Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
ПЛАЗМЕННОЕ						
Сварочный аппарат, вспомогательный	1	300	1d4 О и Э	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), професианальное (подрядчик)
Солнечная печать, Красная звезда	2	790	1d6 О и Э	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Плазменная плеть, Красная звезда	3	1,550	1d4 О и Э	Нокдаун	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1) длинное, сбивающее
Ангельское крыло, мованик	4	1,890	1d6 О и Э	Поджигание 1d6	Л	Аккумуляторное, (ёмкость 20,расход 2), громоздкое
Сварочный аппарат, промышленный	5	3,100	2d4 О и Э	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), професианальное (подрядчик)
Солнечная печать, Желтая звезда	6	4,250	1d8 О и Э	Ранение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Ангельское крыло, монадическое	7	5,500	2d6 О и Э	Поджигание 2d6	Л	Аккумуляторное, (ёмкость 20,расход 2), громоздкое
Плазменная плеть, желтая звезда	8	11,000	3d4 О и Э	Нокдаун	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1) длинное, сбивающее
Ангельское крыло, астрал	10	17,100	4d6 О и Э	Поджигание 2d6	Л	Аккумуляторное, (ёмкость 20,расход 2), громоздкое
Сварочный аппарат, корабельный	11	25,800	5d4 О и Э	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), професианальное (подрядчик)
Солнечная печать, белая звезда	12	35,200	3d8 О и Э	Ранение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Плазменная плеть, белая звезда	14	80,500	6d4 О и Э	Нокдаун	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1) длинное, сбивающее
Сварочный аппарат, наступательный	16	164,000	11d4 О и Э	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), професианальное (подрядчик)
Солнечная печать, голубая звезда	17	245,000	7d8 О и Э	Тяжелое ранение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ						
Искровой нож, бегун	1	390	1d4 Э и Р	Дуга 1d4	Л	Высасывающее заряд, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Шоковая накладка, статическая	2	1,100	1d4 Э	Ошеломление	Л	Встроенное (1 место под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), обезвреживающее

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Стеклянный клинок, живой	3	1,230	1d6 Э и Ко	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нейронная плеть, электроплакс	4	2,230	1d4 Э	Дуга 1d4	Л	Живое, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное, обезвреживающее, мысленное, громоздкое
Искровой нож, рекрут	5	3,070	1d6 Э и Р	Дуга 1d6	Л	Высасывающее заряд, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Шоковая накладка, сияющая	6	4,900	2d4 Э	Ошеломление	Л	Встроенное (1 место под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), обезвреживающее
Стеклянный клинок, толчок	7	5,440	2d6 Э и Ко	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Нейронная плеть, амперометрическая	9	14,600	3d4 Э	Дуга 2d4	Л	Живое, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное, обезвреживающее, мысленное, громоздкое
Искровой нож, экипаж	10	18,200	2d6 Э и Р	Дуга 2d6	Л	Высасывающее заряд, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Шоковая накладка, шторм	12	37,500	6d4 Э	Ошеломление	Л	Встроенное (1 место под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), обезвреживающее
Стеклянный клинок, импульс	13	46,500	6d6 Э и Ко	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Нейронная плеть, гальваническая	14	79,400	8d4 Э	Дуга 4d4	Л	Живое, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное, обезвреживающее, мысленное, громоздкое
Искровой нож, босс	15	112,000	5d6 Э и Р	Дуга 3d6	Л	Высасывающее заряд, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Шоковая накладка, буря	17	268,000	13d4 Э	Ошеломление	Л	Встроенное (1 место под ул.), аккумуляторное (ёмкость 20,расход 1), обезвреживающее
Стеклянный клинок, пульсация	18	327,000	13d6 Э и Ко	—	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Нейронная плеть, вольтовая	20	909,000	8d10 Э	Дуга 3d10	Л	Живое, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное, обезвреживающее, мысленное, громоздкое
ЗВУКОВОЕ						
Певчий диск, сопранино	1	115	1d4 З	Замешательсьво	Л	Аналаговое, метательное (20 футов)
Вопящий клинок, тимбал	3	1,270	1d6 Р и З	Оглушение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Визжащий нож, гармоника	4	2,180	1d4 З	—	Л	Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Резонирующая перчатка, ячеистая	5	3,230	1d4 З	Тошнота	Л	Мощное 1d4, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Певчий диск, сопрано	6	3,900	1d6 З	Замешательство	Л	Аналоговое, метательное (30 футов)
Вопящий клинок, благозвучный	8	9,080	2d8 Р и З	Оглушение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Визжащий нож, помеха	9	13,700	2d4 З	—	Л	Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Резонирующая перчатка, молекулярная	10	19,900	3d4 З	Тошнота	Л	Мощное 3d4, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Певчий диск, альт	11	23,600	3d6 З	Замешательство	Л	Аналоговое, метательное (40 футов)

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Вопяший клинок, пронзительный	13	47,100	6d6 Р и З	Оглушение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Визжащий нож, инфразвуковой	14	77,400	4d4 З	—	Л	Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 4)
Резонирующая перчатка, атомная	15	124,000	8d4 З	Тошнота	Л	Мощное 4d4, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Певчий диск, тенор	16	146,000	7d6 З	Замешательство	Л	Аналоговое, метательное (60 футов)
Визжащий нож, ультразвуковой	17	259,000	7d4 З	—	Л	Оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 4)
Вопящий клинок, Славка	18	363,000	15d6 Р и З	Оглушение	Л	Аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Певчий диск, бас	19	482,000	10d6 З	Замешательство	Л	Аналоговое, метательное (80 футов)
Резонирующая перчатка, квантовая	20	901,000	6d12 З	Тошнота	Л	Мощное 3d4, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
ПРОЧЕЕ						
Крюк-меч	3	1,420	1d8 Р	Кровопускание 1d4	Л	Аналоговое, сбивающее
Коготь, дрон	4	2,400	1d6 Ки или Р	Окисление 1d6	Л	Режимное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Боевой веер	5	3,070	1d8 Р	—	Л	Аналоговое, парирующее
Живая плеть	6	4,150	1d8 Р	Опутывание	Л	Живое, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное, мысленное, громоздкое
Коготь, воин	8	10,500	2d6 Ки или Р	Окисление 1d6	Л	Режимное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Коготь, рыцарь	12	39,100	4d6 Ки или Р	Окисление 2d6	Л	Режимное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Коготь, королева	16	195,000	8d6 Ки или Р	Окисление 3d6	Л	Режимное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Коготь, Бог	20	925,000	8d12 Ки или Р	Окисление 4d6	Л	Режимное, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ						
Теневые цепи, последователь	1	390	1d3 Х	Опутывание	2	Аналоговое, разоружающее, длинное, сбивающее
Пустотный посох, "могила"	2	1,080	1d4 Х	Удушение	1	Аналоговое, парирующее
Ледяной молот "наледь"	3	1,240	1d8 Д и Х	Ошеломление	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), разрушающее
Посох ледяной звезды "Защитник"	4	2,080	1d6 Х или О	—	1	Парирующее, двойное (огонь), аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Ледяной клинок с шипами "обморожение"	4	2,150	1d6 Х	Ошеломление	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Пустотный посох "крипта"	6	4,600	1d10 Х	Удушение	1	Аналоговое, парирующее
Посох ледяной звезды "Искатель"	7	6,320	2d6 Х или О	—	1	Парирующее, двойное (огонь), аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Теневые цепи "Послушник"	7	6,800	3d4 Х	Опутывание	2	Аналоговое, разоружающее, длинное, сбивающее
Ледяной молот "Айсберг"	8	8,700	3d8 Д и Х	Ошеломление	2	Аккумуляторное (ёммкость 20, расход 2), разрушающее

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Ледяной клинок с шипами "Град"	9	13,700	3d6 Х	Ошеломление	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Теневые цепи "Исповедующиеся"	10	18,800	5d4 Х	Опутывание	2	Аналоговое, разоружающее, длинное, сбивающее
Посох ледяной звезды "Воин"	11	25,200	4d6 Х или О	—	1	Парирующее, двойное (огонь), аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Пустотный посох "Гробница"	11	27,100	3d10 Х	Удушение	1	Аналоговое, парирующее
Ледяной молот "Льдина"	13	46,100	6d8 Д и Х	Ошеломление	2	Аккумуляторное (ёммкость 20, расход 2), разрушающее
Посох ледяной звезды "Бродяга"	14	73,100	6d6 Х или О	—	1	Парирующее, двойное (огонь), аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Теневые цепи "Священник"	14	76,800	9d4 Х	Опутывание	1	Аналоговое, разоружающее, длинное, сбивающее
Пустотный посох "Оссуарий"	15	123,000	5d10 Х	Удушение	1	Аналоговое, парирующее
Ледяной клинок с шипами "Метель"	16	170,000	7d6 Х	Ошеломление	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Ледяной молот "Ледник"	17	224,000	10d8 Д и Х	Ошеломление	2	Аккумуляторное (ёммкость 40, расход 2), разрушающее
Посох ледяной звезды "Лидер"	17	251,000	10d6 Х или О	—	1	Парирующее, двойное (огонь), аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Теневые цепи "Набожный"	18	261,000	9d8 Х	Опутывание	2	Аналоговое, разоружающее, длинное, сбивающее
Ледяной клинок с шипами "Лавина"	19	570,000	10d6 Х	Ошеломление	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Пустотный посох "Курган"	20	904,000	9d10 Х	Удушение	1	Аналоговое, парирующее
ОГНЕННОЕ						
Огненные пои "Огненный шар"	1	225	1d6 О	Поджигание 1d4	1	Аналоговое, свободные руки (2), топливное (ёмкость 20, расход 1), громоздкое
Пылающие цепи "Изверг"	3	1,450	1d8 О	Утомление	2	Аналоговое, разоружающее, топливное (ёмкость 20, расход 1),длинное, сбивающее
Огненные пои "Самосожжение"	5	2,860	1d8 О	Поджигание 1d6	1	Аналоговое, свободные руки (2), топливное (ёмкость 20, расход 2), громоздкое
Метеоритная глефа, тактическая	6	4,390	1d12 О и Р	Ранение	2	Топлианое (ёмкость 40, расход 4), длинное
Пылающие цепи "Мальбранш"	9	13,900	2d8 О	Утомление	2	Аналоговое, разоружающее, топливное (ёмкость 20, расход 1),длинное, сбивающее
Метеоритная глефа, улучшенная	10	18,200	3d8 О и Р	Ранение	2	Топлианое (ёмкость 40, расход 4), длинное
Огненные пои "Супернова"	12	33,900	3d10 О	Поджигание 2d6	1	Аналоговое, свободные руки (2), топливное (ёмкость 20, расход 2), громоздкое
Метеоритная глефа, элитная	15	112,000	5d10 О и Р	Ранение	2	Топлианое (ёмкость 40, расход 4), длинное
Пылающие цепи "Архидьявол"	16	178,000	5d12 О	Утомление	2	Аналоговое, разоружающее, топливное (ёмкость 20, расход 1),длинное, сбивающее
Совершенная метеоритная глефа	18	385,000	10d10 О и Р	Серьёзное ранение	2	Топлианое (ёмкость 40, расход 4), длинное
Огненные пои "деление"	20	802,000	8d12 О	Поджигание 5d6	1	Аналоговое, свободные руки (2), топливное (ёмкость 20, расход 2), громоздкое

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПЛАЗМЕННОЕ						
Огненный топор "Красная звезда"	1	120	1d4 О и Э	Поджигание 1d4	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нова Лэнс "Красная звезда"	2	995	1d4 О и Э	Ранение	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Реактивный молот, тактический	3	1,320	1d6 О и Э	Струя 1d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Плазменная лента, студенческая	4	2,120	1d6 О и Э	—	Л	Оперативное, професианальное (танцор), аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный топор "Желтая звезда"	5	2,710	1d8 О и Э	Поджигание 1d8	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нова лэнс "Желтая звезда"	7	6,870	3d4 О и Э	Ранение	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Реактивный молот, улучшенный	8	9,150	3d6 О и Э	Струя 2d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Плазменная лента, професианальная	9	13,600	2d10 О и Э	—	Л	Оперативное, професианальное (танцор), аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный топор "Белая звезда"	11	23,100	3d10 О и Э	Поджигание 1d10	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нова лэнс "Белая зведа"	12	39,500	7d4 О и Э	Серьёзное ранение	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), длинное
Реактивный молот, термоядерный	13	48,200	6d6 О и Э	Струя 4d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 5)
Плазменная лента, конкурент	14	74,100	3d10 О и Э	—	Л	Оперативное, професианальное (танцор), аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный топор "Голубая звезда"	16	148,000	5d12 О и Э	Поджигание 3d6	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нова лэнс "Голубая звезда"	17	279,000	8d6 О и Э	Серьёзное ранение	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4), длинное
Плазменная лента, чемпион	19	578,000	6d10 О и Э	—	Л	Оперативное, професианальное (танцор), аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Реактивный молот, реактор	20	725,000	15d6 О и Э	Струя 8d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 80, расход 8)
ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ						
Полярные перчатки "Искра"	1	410	1d3 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 1d3, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Оглушающий посох, тактический	2	750	1d4 Э	Ошеломление	1	Парирующее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее
Штормовой молот "Диамагнит"	3	1,300	1d8 Д и Э	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Полярные перчатки "Статические"	4	2,350	1d6 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 1d4, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Электро цеп, тактический	5	2,910	1d6 Э	Дуга 1d6	1	Разоружающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Оглушающий посох, статика	6	4,210	1d10 Э	Ошеломление	1	Парирующее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее
Штормовой молот "Парамагнит"	7	5,520	3d6 Д и Э	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Полярные перчатки "Аврора"	8	10,600	2d6 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 1d6, аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Электро цеп, улучшенный	9	12,800	3d6 Э	Дуга 2d6	1	Разоружающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Оглушающий посох, аврора	10	18,100	3d8 Э	Ошеломление	1	Парирующее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее
Штормовой молот "Ферромагнит"	11	22,900	6d6 Д и Э	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Полярные перчатки "Ток"	12	39,100	3d6 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 2d6, аккумуляторное (ёмкость 80, расход 4)
Оглушающий посох "Шторм"	13	50,200	4d10 Э	Ошеломление	1	Парирующее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее
Электро цеп, элитный	14	69,900	7d6 Э	Дуга 3d6	1	Разоружающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Полярные перчатки "Шторм"	15	122,000	5d6 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 3d6, аккумуляторное (ёмкость 80, расход 8)
Штормовой молот "антиферромагнит"	16	145,000	12d6 Д и Э	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Оглушающий посох, буря	17	244,000	6d10 Э	Ошеломление	1	Парирующее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее
Совешенный электро цеп	18	360,000	11d6 Э	Дуга 4d6	1	Разоружающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Полярные перчатки "Буря"	19	615,000	9d6 Э	—	1	Оперативное, поляризованное 4d6, аккумуляторное (ёмкость 100, расход 10)
Штормовой молот "Метамагнит"	20	728,000	20d6 Д и Э	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
ЗВУКОВОЕ						
Сейсмическая Кирка, легкая	1	180	1d4 З	Оглушение	1	Проникающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), профессиональное (шахтёр)
Виброгаррота, базовая	2	410	1d3 З	Оглушение	Л	Скрытное, захватывающее, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), душащее
Резонансный посох, звучный	3	1,380	1d4 З	Нокдаун	1	Парирующее, мощное 1d4, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Поющее копье "Сопранино"	4	2,200	1d8 Ко и З	Замешательство	1	Аналоговое, метательное (20 футов)
Сейсмическая Кирка, тяжелая	5	2,790	1d8 З	Оглушение	1	Проникающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), профессиональное (шахтёр)
Помеховое лезвие, однотонное	6	4,420	1d10 З	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Виброгаррота, гармоника	7	7,200	2d4 З	Оглушение	Л	Скрытное, захватывающее, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), душащее
Поющее копье "сопрано"	8	9,500	2d8 Ко и З	Замешательство	1	Аналоговое, метательное (20 футов)
Сейсмическая Кирка, ускоренная	9	12,600	4d6 З	Оглушение	1	Проникающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), профессиональное (шахтёр)
Помеховое лезвие, гармоническое	10	18,700	3d10 З	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 8)
Виброгаррота, помеховая	11	27,100	3d6 З	Оглушение	Л	Скрытное, захватывающее, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), душащее
Поющее копье "Альт"	12	35,200	4d8 Ко и З	Замешательство	1	Аналоговое, метательное (20 футов)
Резонансный посох, реверберaторный	13	49,900	5d6 З	Нокдаун	1	Парирующее, мощное 2d6, аккумулятоное (ёмкость 20, расход 1)

ТАБЛИЦА 1-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Помеховое лезвие, полифоническое	14	76,700	4d10 З	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 100, расход 10)
Сейсмическая Кирка, Подрывная	15	101,000	6d8 З	Оглушение	1	Проникающее, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), профессиональное (шахтёр)
Виброгаррота, инфразвуковая	16	189,000	6d6 З	Оглушение	Л	Скрытное, захватывающее, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), душащее
Поющее копье "Тенор"	17	247,000	11d8 Ко и З	Замешательство	1	Аналоговое, метательное (20 футов)
Резонансный посох, стентория	18	381,000	8d6 З	Нокдаун	1	Парирующее, мощное 5d6, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Помеховое лезвие, многофоническое	19	597,000	8d10 З	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 100, 20 расход)
Виброгаррота, ультразвуковая	20	927,000	10d6 З	Оглушение	Л	Скрытное, захватывающее, оперативное, аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), душащее
ПРОЧЕЕ						
Боевая лента, традиционная	3	270	1d8 Ко	—	1	Аналоговое, оперативное, профессиональное (Танцор)
Боевая лента, микрогрань	8	9,400	3d8 Ко	Ранение	1	Аналоговое, оперативное, профессиональное (Танцор)
Сверхотстрая боевая лента	12	35,200	5d8 Ко	Серьёзное ранение	1	Аналоговое, оперативное, профессиональное (Танцор)

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Град пистолет, минусовой	1	120	1d4 Х и Ко	20 футов	Кровопускание 1d4	20 зарядов	1	Л	—
Усмиритель, мороз	2	790	1d3 Х	40 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Костяной пистолет "Могила"	3	900	1d4 Х	40 футов	—	20 зарядов	4	Л	Противобиологическое
Теневой пистолет, мрачный	4	2,100	1d4 Х	60 футов	Ослепление	40 зарядов	4	Л	—
Костяной пистолет "Крипта"	6	4,350	1d6 Х	40 футов	—	20 зарядов	4	Л	Противобиологическое
Теневой пистолет, траурный	7	6,750	1d10 Х	60 футов	Ослепление	40 зарядов	4	Л	—
Град пистолет, леденящий	8	8,600	2d6 Х и Ко	20 футов	Кровопускание 1d6	20 зарядов	1	Л	—
Усмиритель, иней	9	13,200	1d12 Х	60 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Костяной пистолет, "Гробница"	11	25,500	2d8 Х	40 футов	—	20 зарядов	4	Л	Противобиологическое
Теневой пистолет, тёмный	12	35,400	2d10 Х	60 футов	Ослепление	40 зарядов	4	Л	—

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Усмиритель, слякоть	13	50,500	3d6 X	60 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	Л	Не смертельное
Град пистолет, ультрахолодный	14	63,200	3d8 X и Ко	40 футов	Кровопускание 1d8	20 зарядов	2	Л	—
Усмиритель, ледник	16	169,000	3d10 X	60 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	Л	Не смертельное
Град пистолет, абсолютный ноль	17	218,000	5d10 X и Ко	40 футов	Кровопускание 1d10	20 зарядов	2	Л	—
Костяной пистолет, "Хранилище"	18	591,000	5d8 X	40 футов	—	40 зарядов	4	Л	Противо биологическое
Теневой пистолет, чёрный	20	855,000	5d10 X	60 футов	Ослепление	40 зарядов	4	Л	—
ДЕЗИНТЕГРАЦИОННОЕ									
Разделитель, громила	1	430	1d4 Ки	20 футов	Деморализация	20 зарядов	2	Л	—
Разделитель, толкатель	4	2,300	1d6 Ки	30 футов	Деморализация	40 зарядов	2	Л	—
Пистолет-дезинтегратор, ликвидатор	6	4,500	1d10 Ки	15 футов	—	20 зарядов	2	Л	—
Разделитель, крикун	8	10,800	1d10 Ки	30 футов	Деморализация	40 зарядов	2	Л	—
Пистолет-дезинтегратор, дециматор	11	28,000	1d20 Ки	20 футов	—	20 зарядов	2	Л	—
Пистолет-дезинтегратор, палач	16	200,000	2d20 Ки	25 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	Л	—
Пистолет-дезинтегратор, истребитель	20	745,000	3d20 Ки	30 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	Л	—
ОГНЕННОЕ									
Волновой модулятор I	2	1,080	1d4 О или З	30 футов	—	20 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
Дробовой пистолет, бомбардир	3	1,150	1d6 О	10 футов	Поджигание 1d4	1 патрон	1	Л	—
Обжиган, микроволновой	4	2,050	1d6 О	60 футов	—	20 зарядов	1	Л	Обезвреживающее
Пистолет - дракон, змеёныш	5	2,650	1d6 О	30 футов	Поджигание 1d6	20 топлива	1	Л	—
Волновой модулятор II	5	3,400	1d6 О или З	30 футов	—	20 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
Радшот, электромагнитный	6	4,010	2d4 О	40 футов	Облучение	40 зарядов	1	Л	Радиоактивное
Пламенный пистолет, вспышка	7	5,500	2d4 О	20 футов	Поджигание 1d4	20 топлива	5	Л	Линейное, громоздкое
Обжиган, s-диапазон	8	9,350	1d10 О	60 футов	—	20 зарядов	1	Л	Обезвреживающее
Волновой модулятор III	8	11,000	2d4 О или З	30 футов	—	20 зарядов	4	Л	Режимное (звук)

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Дробовой пистолет, пламя	9	11,500	2d6 O	20 футов	Поджигание 1d6	2 патрона	2	Л	—
Пистолет - дракон, дрейк	10	17,000	3d4 O	30 футов	Поджигание 2d4	20 топлива	1	Л	—
Пламенный пистолет, инферно	11	23,000	2d8 O	30 футов	Поджигание 1d8	20 топлива	5	Л	Линейное, громоздкое
Волновой модулятор IV	11	28,600	2d8 O или З	60 футов	—	20 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
Дробовой пистолет, ярость	12	30,500	3d6 O	20 футов	Поджигание 2d6	8 патронов	8	Л	—
Обжиган, C-диапазон	13	49,100	2d10 O	60 футов	—	20 зарядов	1	Л	Обезвреживающее
Радшот, нейтронный	14	69,500	5d4 O	40 футов	Облучение	80 зарядов	2	Л	Радиоактивное
Волновой модулятор V	14	81,000	2d10 O или З	60 футов	—	20 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
Пистолет - дракон, виверна	15	95,000	4d6 O	30 футов	Поджигание 3d6	20 топлива	1	Л	—
Обжиган, K-диапазон	16	165,000	3d10 O	60 футов	—	20 зарядов	1	Л	Обезвреживающее
Волновой модулятор VI	16	195,000	3d10 O или З	60 футов	—	40 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
Пламенный пистолет, солнечная вспышка	17	220,000	3d10 O	30 футов	Поджигание 2d6	20 топлива	5	Л	Линейное, громоздкое
Обжиган, X-диапазон	18	368,000	4d10 O	60 футов	—	20 зарядов	1	Л	Обезвреживающее
Пистолет - дракон, настоящий	19	489,000	5d8 O	40 футов	Поджигание 5d6	20 топлива	1	Л	—
Радшот, быстрый распад	20	767,000	11d4 O	40 футов	Облучение	80 зарядов	4	Л	Радиоактивное
Волновой модулятор VII	20	919,000	4d10 O или З	80 футов	—	40 зарядов	4	Л	Режимное (звук)
ЛАЗЕРНОЕ									
Плечевой лазер, Азимут	2	870	1d3 O	40 футов	—	20 зарядов	1	Л	Встроенное (1 место под ул.)
Подавляющий луч, быстрый	3	1,400	1d6 O	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Линзовый пистолет, цилиндрический	4	1,850	1d8 O	80 футов	Burn 1d4	20 зарядов	2	Л	Громоздкое
Подавляющий луч, вспышка	7	6,400	2d4 O	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Плечевой лазер, Корона	8	9,700	1d8 O	40 футов	Burn 1d6	20 зарядов	1	Л	Встроенное (1 место под ул.)
Подавляющий луч, быстрый	3	1,400	1d6 O	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Линзовый пистолет, цилиндрический	4	1,850	1d8 O	80 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	2	Л	Громоздкое
Подавляющий луч, вспышка	7	6,400	2d4 O	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Плечевой лазер, Корона	8	9,700	1d8 O	40 футов	Поджигание 1d6	20 зарядов	1	Л	Встроенное (1 место под ул.)
Линзовый пистолет, двояковыпуклый	10	17,100	2d8 O	80 футов	Поджигание 1d8	40 зарядов	4	Л	Громоздкое

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Подавляющий луч, стробоскоп	11	25,100	4d4 О	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Плечевой лазер, Апогелий	13	51,500	2d8 О	40 футов	Поджигание 2d6	20 зарядов	1	Л	Встроенное (1 место под ул.)
Подавляющий луч, звездный всплеск	15	171,000	6d4 О	60 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Линзовый пистолет, электрон	16	146,000	4d8 О	100 футов	Поджигание 2d8	80 зарядов	5	Л	Громоздкое
Плечевой лазер, Перигелий	18	383,000	3d8 О	40 футов	Поджигание 3d6	20 зарядов	1	Л	Встроенное (1 место под ул.)
Подавляющий луч, солнечное пятно	19	545,000	9d4 О	80 футов	Ослепление	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Линзовый пистолет, темное стекло	20	728,000	7d8 О	120 футов	Поджигание 3d8	80 зарядов	8	Л	Громоздкое
ПЛАЗМЕННОЕ									
Плазменная клешня, электроклеточная	1	280	1d4 Э и О	20 футов	—	20 зарядов	2	Л	Живое
Раздвоенный пистолет, 6-зазубрин	2	720	1d3 Э и О	30 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	Л	Мощное 1
Кавитационный пистолет, "Пар"	3	1,430	1d6 Э и О	20 футов	Импульс 1d4	20 зарядов	4	Л	Громоздкое
Плазменное кольцо, одноклапанное	4	2,350	1d4 Э и О	40 футов	Ранение	40 зарядов	4	Л	—
Плазменная клешня, синтецит	5	3,350	1d6 Э и О	30 футов	—	20 зарядов	4	Л	Живое
Раздвоенный пистолет, 8-зазубрин	6	4,100	1d4 Э и О	30 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	Л	Мощное 1d4
Кавитационный пистолет, инерционный	8	9,700	2d6 Э и О	20 футов	Импульс 1d6	40 зарядов	5	Л	Громоздкое
Убедитель	9	13,500	2d4 Э и О	30 футов	Ранение	20 зарядов	2	Л	Мощное 1d4
Плазменная клешня, органическая	10	20,100	2d6 Э и О	30 футов	—	40 зарядов	8	Л	Живое
Плазменное кольцо, двухклапанное	11	27,000	2d8 Э и О	50 футов	Ранение	40 зарядов	4	Л	—
Раздвоенный пистолет, 9-зазубрин	13	48,100	4d4 Э и О	30 футов	Поджигание 3d4	40 зарядов	2	Л	Мощное 2d4
Кавитационный пистолет, гидродинамический	14	75,200	2d12 Э и О	40 футов	Импульс 2d6	40 зарядов	8	Л	Громоздкое
Плазменная клешня, биодинамическая	16	189,000	4d6 Э и О	30 футов	—	40 зарядов	8	Л	Живое
Плазменное кольцо, многоканальное	17	280,000	4d8 Э и О	60 футов	Ранение	40 зарядов	4	Л	—
Кавитационный пистолет, Термодинамический	18	584,000	3d12 Э и О	20 футов	Импульс 3d6	80 зарядов	10	Л	Громоздкое
Раздвоенный пистолет, 10-зазубрин	20	801,000	9d4 Э и О	30 футов	Поджигание 4d4	40 зарядов	4	Л	Мощное 5d4
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ									
Ручная пушка, бравада	2	790	1d8 Ко	20 футов	Нокдаун	1 патрон	1	1	Аналоговое, Свободные руки (1), Громоздкое

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Инжекторный пистолет, медик	3	1,290	1d6 Ко	40 футов	СЛ инъекции +2	10 дротиков	1	Л	Инъекционное
Перечница, тактическая	4	1,900	2d4 Ко	20 футов	—	4 патрона	1	Л	Аналоговое, скрытное
Инжекторный пистолет, зоолог	5	2,890	1d8 Ко	60 футов	СЛ инъекции +2	20 дротиков	1	Л	Инъекционное
Ручная пушка, щегол	6	4,350	1d12 Ко	40 футов	Нокдаун	6 патронов	1	1	Аналоговое, Свободные руки (1), Громоздкое
Инжекторный пистолет, браконьер	8	9,050	2d6 Ко	60 футов	СЛ инъекции +2	20 дротиков	1	Л	Инъекционное
Ручная пушка, напыщенный	9	13,200	2d10 Ко	40 футов	Нокдаун	8 патронов	1	1	Аналоговое, Свободные руки (1), Громоздкое
Перечница, улучшенная	11	23,400	4d4 Ко	30 футов	—	8 патронов	1	Л	Аналоговое, скрытное
Ручная пушка, хвастун	12	35,100	3d8 Ко	40 футов	Нокдаун	8 патронов	1	1	Аналоговое, Свободные руки (1), Громоздкое
Инжекторный пистолет, подчинение	14	68,500	5d6 Ко	80 футов	СЛ инъекции +2	20 дротиков	1	Л	Инъекционное
Перечница, элитная	16	153,000	8d4 Ко	40 футов	—	8 патронов	1	Л	Аналоговое, скрытное
Ручная пушка, пижон	18	364,000	8d8 Ко	40 футов	Нокдаун	12 патронов	1	1	Аналоговое, Свободные руки (1), Громоздкое
Инжекторный пистолет, элитный	19	532,000	9d6 Ко	80 футов	СЛ инъекции +2	20 дротиков	1	Л	Инъекционное
ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ									
Гаусс-пистолет, исследователь	3	1,200	1d6 Э	40 футов	Дуга 1d6	20 зарядов	2	Л	—
Якорный пистолет, вольтовый	4	2,100	1d6 Э	40 футов	Опутывание	40 зарядов	2	Л	Несмертельное
Молниемёт, листовой	5	3,000	1d6 Э	20 футов	—	40 зарядов	4	Л	Линейное, Обезвреживающее, Громоздкое
Ионизатор, медный	6	4,650	2d4 Э	30 футов	Дуга 1d6	20 зарядов	1	Л	Встроенное (2 места под ул.), Громоздкое
Гаусс-пистолет, боец	7	5,600	1d10 Э	40 футов	Дуга 1d10	20 зарядов	2	Л	—
Молниемёт, ленточный	8	9,700	1d8 Э	30 футов	—	40 зарядов	5	Л	Линейное, Обезвреживающее, Громоздкое
Якорный пистолет, эмерджентный	9	13,200	2d6 Э	40 футов	Опутывание	40 зарядов	4	Л	Несмертельное
Ионизатор, железный	10	20,100	4d4 Э	30 футов	Дуга 2d4	20 зарядов	1	Л	Встроенное (2 места под ул.), Громоздкое

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Гаусс-пистолет, пилот	11	24,000	2d8 Э	60 футов	Дуга 2d8	40 зарядов	4	Л	—
Молниемёт, ракетный	12	37,000	2d8 Э	30 футов	—	40 зарядов	8	Л	Линейное, Обезвреживающее, Громоздкое
Ионизатор, хромовый	14	80,000	5d4 Э	30 футов	Дуга 3d4	20 зарядов	1	Л	Встроенное (2 места под ул.), Громоздкое
Якорный пистолет, индуктивный	15	108,000	4d6 Э	40 футов	Опутывание	80 зарядов	4	Л	Несмертельное
Гаусс-пистолет, главный	16	150,000	3d8 Э	80 футов	Дуга 3d8	40 зарядов	4	Л	—
Молниемёт, гладкоканальный	17	260,000	3d10 Э	40 футов	—	40 зарядов	10	Л	Линейное, Обезвреживающее, Громоздкое
Ионизатор, оловянный	19	611,000	5d8 Э	30 футов	Дуга 5d8	20 зарядов	1	Л	Встроенное (2 места под ул.), Громоздкое
Якорный пистолет, флюкс	20	814,000	8d6 Э	60 футов	Опутывание	80 зарядов	5	Л	Несмертельное
ЗВУКОВОЕ									
Похоронный пистолет, гармоника	1	440	1d3 З	20 футов	Дезориентация	20 зарядов	1	Л	Противобиологическое
Перфораторный пистолет, дифракционный	2	500	1d4 З	20 футов	Кровопускание 1d4	20 зарядов	2	Л	Проникающее
Подавитель звука, шелест	3	1,430	1d4 З	40 футов	Немота	20 зарядов	2	Л	—
Визжащая личинка	5	2,800	1d8 З	30 футов	Оглушение	20 Зарядов	4	Л	Живое, Мысленное, Громоздкое
Похоронный пистолет, резонансный	6	4,950	1d8 З	40 футов	Дезориентация	20 зарядов	1	Л	Противобиологическое
Резонансный пистолет, сетка	7	6,100	1d6 З	40 футов	Оглушение	40 зарядов	2	Л	Мощное 1d6
Подавитель звука, шепот	8	9,700	2d4 З	40 футов	Немота	40 зарядов	2	Л	—
Перфораторный пистолет, рефракционный	9	13,000	2d6 З	20 футов	Кровопускание 1d6	40 зарядов	4	Л	Проникающее
Похоронный пистолет, ангармонический	10	20,500	3d4 З	40 футов	Дезориентация	20 зарядов	1	Л	Противобиологическое
Подавитель звука, тишина	12	36,500	2d8 З	40 футов	Немота	40 зарядов	2	Л	—
Перфораторный пистолет, линейный	13	46,000	2d10 З	20 футов	Кровопускание 2d6	40 зарядов	5	Л	Проникающее
Похоронный пистолет, параметрический	15	133,000	6d4 З	60 футов	Дезориентация	20 зарядов	1	Л	Противобиологическое
Подавитель звука, покой	17	257,000	4d8 З	40 футов	Немота	40 зарядов	2	Л	—
Резонансный пистолет, матрица	18	358,000	5d6 З	40 футов	Оглушение	40 зарядов	2	Л	Мощное 2d6

ТАБЛИЦА 1-3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Похоронный пистолет, радиальный	19	660,000	10d4 З	60 футов	Дезориентация	20 зарядов	1	Л	Противобиологическое
Перфораторный пистолет, фазовый	20	732,000	5d10 З	40 футов	Кровопускание	40 зарядов	8	Л	Проникающее
ПРОЧЕЕ									
Гравитонный пистолет, линейный	3	1,450	—	60 футов	Нокдаун	20 зарядов	4	2	Гравитационное (10 футов)
Проектор щита, страж	4	2,180	—	40 футов	—	40 зарядов	4	2	Щит 1d4, Громоздкое
Пистолет-жало, муравей	4	2,150	1d8 Ки и Ко	20 футов	Окисление 1d6	20 зарядов	5	Л	Живое
Гравитонный пистолет, вектор	5	3,050	—	60 футов	Нокдаун	40 зарядов	4	2	Гравитационное (15 футов)
Кольца тетрад, тактические	7	6,900	1d6 Д	40 футов	Толчок (5 футов)	20 зарядов	2	Л	Силовое
Гравитонный пистолет, тензор	8	9,800	—	60 футов	Нокдаун	40 зарядов	4	2	Гравитационное (20 футов)
Проектор щита, защитник	9	13,800	—	40 футов	—	80 зарядов	10	2	Щит 2d6, Громоздкое
Пистолет-жало, желтый жакет	10	18,500	2d8 Ки и Ко	40 футов	Окисление 2d6	20 зарядов	4	Л	Живое
Кольца тетрад, улучшенные	12	39,000	2d6 Д	60 футов	Толчок (5 футов)	20 зарядов	2	Л	Силовое
Гравитонный пистолет, хиральный	13	49,500	—	60 футов	Нокдаун	40 зарядов	4	2	Гравитационное (25 футов)
Проектор щита, хранитель	14	75,200	—	40 футов	—	80 зарядов	16	2	Щит 2d12, Громоздкое
Пистолет-жало, Оса	15	113,000	5d8 Ки и Ко	60 футов	Окисление 3d6	40 зарядов	4	Л	Живое
Пистолет-жало, шершень	18	381,000	6d8 Ки и Ко	80 футов	Окисление 4d6	40 зарядов	2	Л	Живое
Проектор щита, надзиратель	19	594,000	—	40 футов	—	100 зарядов	20	2	Щит 4d12, Громоздкое
Кольца тетрад, элитные	19	620,000	5d6 Д	60 футов	Толчок (10 футов)	20 зарядов	2	Л	Силовое

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Луч онемения, тактический	1	370	1d6 Х	50 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	1	Несмертельное
Ледяной карабин, минусовой	2	510	1d8 Х и Ко	60 футов	—	20 зарядов	2	2	Автоматическое
Пустотная винтовка, "Могила"	2	1,020	1d6 Х	60 футов	Удушение	20 зарядов	1	1	Противобиологическое

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Замораживающий луч, озимой	3	1,420	1d4 X	30 футов	Ошеломление	20 зарядов	4	2	Линейное, Громоздкое
Луч онемения, улучшенный	5	3,050	1d8 X	50 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	1	Несмертельное
Проектор мороза, "Обморожение"	6	5,100	1d10 X	30 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	1	Встроенное (2 места под ул.)
Пустотная винтовка, "Крипта"	6	4,400	1d8 X	60 футов	Удушение	20 зарядов	1	1	Противобиологическое
Замораживающий луч, ледяной	7	6,300	2d4 X	30 футов	Ошеломление	20 зарядов	4	2	Линейное, Громоздкое
Ледяной карабин, студенящий	9	12,400	3d8 X и Ко	60 футов	—	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Луч онемения, элитный	10	18,000	3d6 X	80 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	1	Несмертельное
Замораживающий луч, Ледниковый	11	24,800	5d4 X	40 футов	Ошеломление	20 зарядов	4	2	Линейное, Громоздкое
Пустотная винтовка, "Гробница"	11	26,300	2d10 X	80 футов	Удушение	40 зарядов	2	1	Противобиологическое
Проектор мороза, "Град"	12	42,000	2d10 X	30 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	1	Встроенное (2 места под ул.)
Ледяной карабин, ультрахолодный	13	47,100	6d6 X и Ко	80 футов	—	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Луч онемения, идеал	15	112,000	6d6 X	80 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	1	Несмертельное
Замораживающий луч, изотермический	16	16,500	5d8 X	40 футов	Ошеломление	20 зарядов	4	2	Линейное, Громоздкое
Пустотная винтовка, "Оссуарий"	16	182,000	4d10 X	100 футов	Удушение	40 зарядов	1	1	Противобиологическое, Мощное 1d10
Ледяной карабин, абсолютный ноль	17	218,000	11d6 X и Ко	80 футов	—	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Проектор Мороза, "Метель"	19	680,000	5d10 X	30 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	1	Встроенное (2 места под ул.)
Пустотная винтовка, "Курган"	19	606,000	6d10 X	100 футов	Удушение	80 зарядов	2	1	Противобиологическое, Мощное 2d10
Замораживающий луч, гипотермический	20	818,000	5d12 X	50 футов	Ошеломление	20 зарядов	4	2	Линейное, Громоздкое
ДЕЗИНТЕГРАЦИОННОЕ									
Шлак пушка, бретёр	2	720	1d6 Ки	15 футов	—	20 зарядов	1	1	Проникающее
Шлак пушка, забивной	5	3,300	1d8 Ки	20 футов	Ранение	20 зарядов	2	1	Проникающее
Дезинтеграторная винтовка, ликвидатор	6	4,740	1d20 Ки	30 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	2	—
Шлак пушка, флюс	10	19,200	2d12 Ки	20 футов	Серьёзное ранение	20 зарядов	4	1	Проникающее
Дезинтеграторная винтовка, дециматор	11	29,000	3d10 Ки	30 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	2	—
Дезинтеграторная винтовка, палач	16	210,000	5d10 Ки	30 футов	Окисление 3d6	80 зарядов	8	2	—
Дезинтеграторная винтовка, истребитель	20	745,000	5d20 Ки	30 футов	Окисление 4d6	80 зарядов	8	2	—

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОГНЕННОЕ									
Гулч-пушка	1	90	1d8 O	20 футов	Поджигание 1d6	4 патрона	1	1	Аналоговое
Сигнальная винтовка, ослепитель	3	445	2d4 O	60 футов	Поджигание 1d6	8 фальфейеров	1	1	Аналоговое, Яркое, Изматывающее
Пламенная винтовка, "Ифрит"	4	1,900	1d10 O	40 футов	Поджигание 1d6	40 топлива	2	1	Аналоговое, Громоздкое
Топливный конвертер, легкий	4	2,150	1d8 O или Ки	40 футов	—	40 топлива	2	1	Аналоговое, Режимное (disintegrator)
Драконья винтовка, змеёныш	5	3,020	1d8 O	60 футов	Поджигание 1d4	20 топлива	1	1	Автоматическое
Сигнальная винтовка, живитель	6	3,600	1d10 O	80 футов	Поджигание 2d4	8 фальфейеров	1	1	Аналоговое, Яркое, Изматывающее
Пламенная винтовка, "Саламандра"	7	5,800	2d8 O	60 футов	Поджигание 2d6	40 топлива	2	1	Аналоговое, Громоздкое
Топливный конвертер, тактический	7	6,750	2d6 O или Ки	80 футов	—	40 топлива	4	1	Аналоговое, Режимное (disintegrator)
Воспламенитель, тлеющий	8	9,900	—	80 футов	Поджигание 2d6	40 зарядов	4	1	Поджигающее 2d6
Драконья винтовка, дрейк	9	13,400	3d6 O	60 футов	Поджигание 2d4	20 топлива	1	1	Автоматическое
Сигнальная винтовка, сверкатель	10	15,700	5d4 O	80 футов	Поджигание 2d6	12 фальфейеров	2	1	Аналоговое, Яркое, Изматывающее
Топливный конвертер, улучшенный	10	18,500	3d6 O или Ки	80 футов	—	40 топлива	1	1	Аналоговое, Режимное (disintegrator)
Пламенная винтовка, "Адская гончая"	11	23,200	3d10 O	60 футов	Поджигание 3d6	40 топлива	2	1	Аналоговое, Громоздкое
Воспламенитель, пламя	12	34,200	—	80 футов	Поджигание 3d6	40 зарядов	4	1	Поджигающее 3d6
Сигнальная винтовка, выжигатель	13	43,900	7d4 O	80 футов	Поджигание 3d6	12 фальфейер	3	1	Аналоговое, Яркое, Изматывающее
Драконья винтовка, виверна	14	72,200	6d6 O	80 футов	Поджигание 3d4	20 топлива	1	1	Автоматическое
Топливный конвертер, элитный	14	76,500	5d6 O или Ки	80 футов	—	40 топлива	2	1	Аналоговое, Режимное (disintegrator)
Воспламенитель, инферно	15	108,000	—	80 футов	Поджигание 4d6	40 зарядов	4	1	Поджигающее 4d6
Пламенная винтовка, "Огненный дрейк"	16	153,000	5d10 O	60 футов	Поджигание 4d6	40 топлива	2	1	Аналоговое, Громоздкое
Сигнальная винтовка, нова	17	201,000	12d4 O	100 футов	Поджигание 4d6	12 фальфейер	4	1	Аналоговое, Яркое, Изматывающее
Воспламенитель, солнечная вспышка	18	360,000	—	80 футов	Поджигание 5d6	40 зарядов	4	1	Поджигающее 5d6
Совершенный топливный конвертер	18	385,000	9d6 O или Ки	80 футов	—	40 топлива	2	1	Аналоговое, Режимное (disintegrator)

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Драконья винтовка, настоящий	19	559,000	11d6 О	100 футов	Поджигание 4d4	20 топлива	1	1	Автоматическое
Пламенная винтовка, "Феникс"	20	765,000	9d10 О	80 футов	Поджигание 5d6	40 топлива	2	1	Аналоговое, Громоздкое
ЛАЗЕРНОЕ									
Змеиный лазер "Азимут"	2	500	2d4 О	100 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	10	1	—
Винтовка бесконечности, тактическая	3	1,300	1d6 О	40 футов	—	20 зарядов	1	1	Мощное 1d6
Шахтёрский лазер, лёгкий	4	2,050	1d10 О	60 футов	—	40 зарядов	2	2	Проникающее, Профессиональное (шахтёр)
Змеиный лазер "Корона"	5	2,700	2d6 О	100 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	20	1	—
Винтовка бесконечности, улучшенная	7	6,100	2d4 О	60 футов	—	20 зарядов	1	1	Мощное 2d4
Змеиный лазер "Апогелий"	8	8,800	2d8 О	120 футов	Поджигание 3d4	40 зарядов	20	1	—
Винтовка бесконечности, elite	10	17,100	2d6 О	80 футов	—	20 зарядов	1	1	Мощное 2d6
Шахтёрский лазер, medium	12	36,000	3d10 О	60 футов	—	40 зарядов	2	2	Проникающее, Профессиональное (шахтёр)
Змеиный лазер, perihelion	14	66,000	3d12 О	120 футов	Поджигание 4d4	40 зарядов	20	1	—
Винтовка бесконечности, paragon	16	155,000	4d6 О	100 футов	—	20 зарядов	1	1	Мощное 4d6
Шахтёрский лазер, heavy	18	380,000	6d10 О	60 футов	—	80 зарядов	4	2	Проникающее, Профессиональное (шахтёр)
ПЛАЗМЕННОЕ									
Плазменный болтер, tactical	1	260	1d10 Э и О	40 футов	—	20 зарядов	4	2	Громоздкое
Нова винтовка, red star	2	940	1d6 Э и О	30 футов	Ослепление	20 зарядов	2	1	Линейное, Громоздкое
Плазменный разветвитель, 12-notch	3	1,290	1d8 Э и О	60 футов	Нокдаун	20 зарядов	1	1	Мощное 1d4
Микроразрядная винтовка, light	4	2,350	1d8 Э и О	15 футов	Облучение	40 зарядов	4	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Плазменный болтер, advanced	5	3,010	2d8 Э и О	60 футов	Ранение	40 зарядов	8	2	Громоздкое
Нова винтовка, yellow star	7	6,800	2d6 Э и О	60 футов	Ослепление	40 зарядов	4	1	Линейное, Громоздкое
Плазменный разветвитель, 15-notch	8	8,850	1d10 Э и О	80 футов	Нокдаун	20 зарядов	1	1	Мощное 1d10
Плазменный болтер, elite	9	14,000	3d10 Э и О	60 футов	Ранение	40 зарядов	4	2	Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Нова винтовка, white star	11	25,300	3d6 Э и О	80 футов	Ослепление	40 зарядов	4	1	Линейное, Громоздкое
Микроразрядная винтовка, medium	12	40,800	3d8 Э и О	30 футов	Облучение	40 зарядов	4	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Плазменный разветвитель, 19-notch	14	64,800	3d10 Э и О	80 футов	Нокдаун	40 зарядов	2	1	Мощное 2d10
Плазменный болтер, paragon	16	170,000	9d8 Э и О	60 футов	Ранение	80 зарядов	4	2	Громоздкое
Микроразрядная винтовка, heavy	18	410,000	5d8 Э и О	40 футов	Облучение	40 зарядов	4	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Плазменный разветвитель, 22-notch	19	750,000	6d10 Э и О	100 футов	Нокдаун	40 зарядов	2	1	Мощное 3d10
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ									
Рельсотрон, tactical	3	1,150	1d8 Ко	60 футов	—	12 патронов	1	1	Автоматическое
Пробивная пушка, utility	4	2,350	1d10 Ко	20 футов	Нокдаун	4 патрона	1	1	Аналоговое, Пробивающее, Проникающее
Ракетная винтовка	5	3,010	1d12 Д	80 футов	—	5 мини-ракет	1	1	Аналоговое, Громоздкое
Рельсотрон, advanced	6	3,770	1d10 Ко	60 футов	—	15 патронов	1	1	Автоматическое
Пробивная пушка, snub	7	6,800	2d10 Ко	20 футов	Нокдаун	8 патронов	2	1	Аналоговое, Пробивающее, Проникающее
Пробивная пушка, impact	11	25,300	3d10 Ко	30 футов	Нокдаун	12 патронов	2	1	Аналоговое, Пробивающее, Проникающее
Пробивная пушка, vortex	15	119,000	6d10 Ко	30 футов	Нокдаун	16 патронов	2	1	Аналоговое, Пробивающее, Проникающее
Пробивная пушка, grapeshot	19	509,000	10d10 Ко	30 футов	Нокдаун	20 патронов	2	1	Аналоговое, Пробивающее, Проникающее
ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ									
Штормовая катушка, live	3	1,480	1d6 Э	40 футов	—	20 зарядов	5	2	Линейное, Громоздкое
Полярная винтовка, static	4	2,400	1d8 Э	60 футов	—	40 зарядов	2	1	Поляризованное 1d4
Волновик, обыкновенный	5	3,300	1d10 Э	40 футов	Дуга 1d10	20 зарядов	2	1	Мощное 1d6, Живое
Штормовая катушка, jolt	7	6,900	2d6 Э	60 футов	—	40 зарядов	8	2	Линейное, Громоздкое
Излучатель заряда, impulse	8	10,900	3d4 Э	20 футов	Ошеломление	20 зарядов	2	1	Встроенное (1 место под ул.), Обезвреживающее
Полярная винтовка, aurora	10	21,000	2d8 Э	80 футов	—	40 зарядов	2	1	Поляризованное 1d10
Штормовая катушка, impulse	12	35,200	4d6 Э	80 футов	—	80 зарядов	10	2	Линейное, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Излучатель заряда, jolt	13	57,000	3d10 Э	30 футов	Ошеломление	20 зарядов	2	1	Встроенное (1 место под ул.), Обезвреживающее
Волновик, улучшенный	14	83,000	3d10 Э	60 футов	Дуга 2d10	40 зарядов	2	1	Мощное 1d10, Живое
Полярная винтовка, storm	15	137,000	4d8 Э	80 футов	—	40 зарядов	2	1	Поляризованное 2d8
Штормовая катушка, surge	17	261,000	7d6 Э	120 футов	—	100 зарядов	10	2	Линейное, Громоздкое
Излучатель заряда, surge	18	435,000	5d10 Э	40 футов	Ошеломление	80 зарядов	5	1	Встроенное (1 место под ул.), Обезвреживающее
Полярная винтовка, tempest	20	1,000,000	8d8 Э	80 футов	—	80 зарядов	2	1	Поляризованное 3d8
ЗВУКОВОЕ									
Кричащая винтовка	1	450	1d4 З	30 футов	Деморализация	20 зарядов	4	1	Конусное, Несмертельное, Громоздкое
Громострел, tremor	2	520	1d8 З	40 футов	Оглушение	12 патронов	3	1	Аналоговое
Слепомечущая винтовка, thunderstrike	3	1,400	2d4 З	60 футов	—	20 зарядов	2	1	Эхо, Обезвреживающее
Стаккато винтовка, Импульс	4	2,000	1d10 З	40 футов	Оглушение	40 зарядов	1	2	Автоматическое
Громострел, rumbler	6	4,100	2d6 З	40 футов	Оглушение	12 патронов	4	1	Аналоговое
Слепомечущая винтовка, LFD	8	9,800	2d8 З	80 футов	—	40 зарядов	5	1	Эхо, Обезвреживающее
Стаккато винтовка, surge	9	13,000	2d10 З	60 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Громострел, concussive	11	24,000	4d6 З	40 футов	Нокдаун	15 патронов	5	1	Аналоговое
Слепомечущая винтовка, HFD	13	51,000	4d8 З	100 футов	Дезориентация	40 зарядов	8	1	Эхо, Обезвреживающее
Стаккато винтовка, drum	15	107,000	4d10 З	60 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Громострел, shockwave	17	230,000	8d6 З	40 футов	Нокдаун	20 патронов	5	1	Аналоговое
Слепомечущая винтовка, banshee	19	585,000	8d8 З	120 футов	Дезориентация	80 зарядов	10	1	Эхо, Обезвреживающее
Стаккато винтовка, hammer	20	810,000	8d10 З	80 футов	Оглушение	80 зарядов	4	2	Автоматическое
ПРОЧЕЕ									
Метатель нанитов, tactical	9	13,300	—	60 футов	Ранение	10 нанитов	1	1	Деконструирующее 2d6
Метатель нанитов, advanced	12	35,400	—	60 футов	Ранение	10 нанитов	1	1	Деконструирующее 3d6

ТАБЛИЦА 1–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Метатель нанитов, elite	15	110,000	—	80 футов	Серьёзное ранение	10 нанитов	2	1	Деконструирующее 4d6
Метатель нанитов, paragon	20	830,000	—	80 футов	Серьёзное ранение	10 нанитов	2	1	Деконструирующее 5d6

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Град пушка, subzero	1	275	1d8 Х и Ко	60 футов	Ошеломление	20 зарядов	2	2	Автоматическое
Ледяная установка, aufeis	2	760	1d12 Д и Х	60 футов	Нокдаун	20 зарядов	4	3	Громоздкое
Распылитель хладагента, hiemal	3	1,600	1d4 Х	20 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	3	Конусное, Опутывающее (1d4 раунда), Громоздкое
Преобразователь энергии, tactical	4	2,400	1d6 Х	90 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	2	Взрыв (10 футов), Громоздкое
Ледяная установка, iceberg	5	3,100	2d8 Д и Х	60 футов	Нокдаун	40 зарядов	4	3	Громоздкое
Град пушка, gelid	6	4,350	2d8 Х и Ко	60 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	2	Автоматическое
Распылитель хладагента, algid	7	7,400	1d6 Х	30 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	3	Конусное, Опутывающее (1d4 раунда), Громоздкое
Ледяная установка, floe	8	9,430	3d12 Д и Х	60 футов	Нокдаун	40 зарядов	8	3	Громоздкое
Град пушка, ultracold	9	14,300	4d8 Х и Ко	80 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	2	Автоматическое
Преобразователь энергии, advanced	10	20,900	2d8 Х	90 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	2	Взрыв (15 футов), Громоздкое
Распылитель хладагента, glacial	12	41,000	2d6 Х	40 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	3	Конусное, Опутывающее (2d4 раунда), Громоздкое
Град пушка, absolute-zero	13	50,800	6d8 Х и Ко	80 футов	Ошеломление	80 зарядов	5	2	Автоматическое
Ледяная установка, glacier	15	108,000	8d12 Д и Х	60 футов	Нокдаун	80 зарядов	8	3	Громоздкое
Преобразователь энергии, elite	16	198,000	3d10 Х	100 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	2	Взрыв (20 футов), Громоздкое
Распылитель хладагента, isothermal	17	290,000	3d6 Х	40 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	3	Конусное, Опутывающее (2d4 раунда), Громоздкое
Град пушка, clathrate	19	565,000	14d8 Х и Ко	100 футов	Ошеломление	80 зарядов	8	2	Автоматическое
Ледяная установка, icecap	20	892,000	14d12 Д и Х	60 футов	Нокдаун	80 зарядов	8	3	Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ДЕЗИНТЕГРАЦИОННОЕ									
Дезинтеграторная пушка, liquidator	6	4,800	1d20 Ки	40 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	3	Линейное, Громоздкое
Нанитовый разделитель, caustic	9	15,000	2d6 Ки	60 футов	Окисление 1d6	10 нанитов	2	3	Взрыв (10 футов), Громоздкое
Дезинтеграторная пушка, decimator	11	29,500	3d10 Ки	40 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	3	Линейное, Громоздкое
Дезинтеграторная пушка, executioner	16	220,000	5d10 Ки	40 футов	Окисление 3d6	80 зарядов	8	3	Линейное, Громоздкое
Нанитовый разделитель, vitriolic	19	650,000	2d20 Ки	80 футов	Окисление 3d6	10 нанитов	5	3	Взрыв (20 футов), Громоздкое
Дезинтеграторная пушка, eradicator	20	765,000	5d20 Ки	40 футов	Окисление 4d6	80 зарядов	8	3	Линейное, Громоздкое
ОГНЕННОЕ									
Агитатор, ember	1	330	1d8 О	60 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	2	Мощное 1d4
Горелка, ifrit-class	3	1,300	1d10 О	30 футов	Поджигание 1d6	40 топлива	4	2	Линейное, Громоздкое
Рэдкэннон, electromagnetic	4	2,150	1d8 О	30 футов	Облучение	40 зарядов	2	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Пламенная пушка, fireball	5	3,250	1d8 О	60 футов	Поджигание 1d6	20 топлива	2	2	Взрыв (10 футов), Громоздкое
Агитатор, blaze	6	4,300	2d6 О	80 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	1	2	Мощное 1d6
Горелка, salamander-class	7	6,050	2d10 О	40 футов	Поджигание 2d6	40 топлива	4	2	Линейное, Громоздкое
Пламенная пушка, immolation	9	14,200	2d8 О	80 футов	Поджигание 2d6	40 топлива	4	2	Взрыв (10 футов), Громоздкое
Рэдкэннон, neutron	10	18,700	3d6 О	50 футов	Облучение	40 зарядов	2	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Горелка, hellhound-class	11	23,800	3d10 О	50 футов	Поджигание 3d6	40 топлива	4	2	Линейное, Громоздкое
Агитатор, inferno	13	50,800	6d6 О	80 футов	Поджигание 3d4	40 зарядов	2	2	Мощное 2d6
Пламенная пушка, supernova	14	79,800	5d8 О	120 футов	Поджигание 3d6	40 топлива	5	2	Взрыв (10 футов), Громоздкое
Горелка, firedrake-class	16	158,000	6d10 О	60 футов	Поджигание 4d6	40 топлива	4	2	Линейное, Громоздкое
Рэдкэннон, rapid-decay	17	264,000	7d8 О	60 футов	Облучение	40 зарядов	2	2	Конусное, Радиоактивное, Громоздкое
Агитатор, solar flare	19	580,000	12d6 О	100 футов	Поджигание 4d4	40 зарядов	2	2	Мощное 5d6
Горелка, phoenix-class	20	795,000	10d10 О	75 футов	Поджигание 5d6	40 топлива	4	2	Линейное, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ЛАЗЕРНОЕ									
Ротолазер, tactical	2	720	1d8 О	100 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Ослепитель, flash	3	1,420	1d10 О	120 футов	Ослепление	20 зарядов	2	2	Несмертельное
Конвергентный лазер, single-wave	4	2,100	1d12 О	100 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	4	2	Громоздкое
Расходящийся лазер, single-wave	5	3,430	1d8 О	60 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	2	2	Конусное, Громоздкое
Ротолазер, advanced	7	6,040	2d8 О	120 футов	Поджигание 1d6	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Ослепитель, strobe	8	9,420	2d12 О	150 футов	Ослепление	20 зарядов	2	2	Несмертельное
Конвергентный лазер, multiwave	11	24,500	4d10 О	120 футов	Поджигание 3d6	40 зарядов	4	2	Громоздкое
Расходящийся лазер, multiwave	12	41,200	4d8 О	80 футов	Поджигание 2d6	40 зарядов	2	2	Конусное, Громоздкое
Ослепитель, sunspot	14	71,500	4d12 О	150 футов	Ослепление	20 зарядов	2	2	Несмертельное
Конвергентный лазер, wide-spectrum	15	118,000	7d10 О	120 футов	Поджигание 4d6	40 зарядов	4	2	Громоздкое
Расходящийся лазер, wide-spectrum	18	414,000	7d8 О	90 футов	Поджигание 3d6	40 зарядов	2	2	Конусное, Громоздкое
ПЛАЗМЕННОЕ									
Завоеватель, red star	1	430	1d10 Э и О	60 футов	Ранение	20 зарядов	4	3	Громоздкое
Гидра пушка, python-series	2	1,070	1d6 Э и О	20 футов	—	20 зарядов	2	2	Конусное, Фигурное 1, Громоздкое
Плазменная решетка, red star	3	1,380	1d10 Э и О	80 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Завоеватель, yellow star	4	2,400	1d12 Э и О	80 футов	Ранение	40 зарядов	4	3	Громоздкое
Аврора пушка, hydrogen	5	3,100	2d4 Э и О	100 футов	Ослепление	40 зарядов	2	2	Аврора
Гидра пушка, viper-series	6	4,900	2d6 Э и О	25 футов	—	20 зарядов	2	2	Конусное, Фигурное 2, Громоздкое
Плазменная решетка, yellow star	7	6,300	2d10 Э и О	80 футов	Поджигание 2d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Завоеватель, white star	9	15,200	3d12 Э и О	80 футов	Ранение	40 зарядов	4	3	Громоздкое
Аврора пушка, electron	10	18,200	6d4 Э и О	120 футов	Ослепление	40 зарядов	2	2	Аврора
Плазменная решетка, white star	11	26,400	3d10 Э и О	100 футов	Поджигание 3d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Гидра пушка, asp-series	12	41,000	4d6 Э и О	30 футов	—	20 зарядов	2	2	Конусное, Фигурное 3, Громоздкое
Завоеватель, blue star	13	52,000	5d10 Э и О	100 футов	Ранение	80 зарядов	4	3	Громоздкое
Плазменная решетка, blue star	15	109,000	5d10 Э и О	100 футов	Поджигание 4d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Ротолазер, tactical	2	720	1d8 О	100 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	2	Автоматическое
Аврора пушка, proton	17	258,000	15d4 Э и О	120 футов	Ослепление	40 зарядов	2	2	Аврора
Завоеватель, violet star	18	590,000	10d10 Э и О	100 футов	Ранение	80 зарядов	8	3	Громоздкое
Гидра пушка, cobra-series	19	642,000	10d6 Э и О	40 футов	—	20 зарядов	2	2	Конусное, Фигурное 4, Громоздкое
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ									
Дротиковая пушка, light	2	690	1d8 Ко	120 футов	Встраивание 1d6	50 дротиков	10	2	Громоздкое
Рельсовая пушка, tactical	3	1,410	1d10 Ко	60 футов	Кровопускание 1d4	20 патронов	5	2	Линейное, Громоздкое
Дротиковая пушка, tactical	5	2,800	1d12 Ко	130 футов	Встраивание 1d8	50 дротиков	10	2	Громоздкое
Дротиковая пушка, heavy	8	9,650	2d12 Ко	140 футов	Встраивание 1d8	50 дротиков	10	2	Громоздкое
Дротиковая пушка, advanced	11	22,300	3d12 Ко	150 футов	Встраивание 1d10	50 дротиков	10	2	Громоздкое
Рельсовая пушка, advanced	12	37,000	3d10 Ко	80 футов	Кровопускание 2d4	40 патронов	8	2	Линейное, Громоздкое
Дротиковая пушка, elite	15	118,000	6d12 Ко	150 футов	Встраивание 2d12	50 дротиков	5	2	Громоздкое
Рельсовая пушка, elite	16	176,000	8d10 Ко	80 футов	Кровопускание 3d6	50 патронов	10	2	Линейное, Громоздкое
Дротиковая пушка, paragon	19	584,000	9d12 Ко	150 футов	Встраивание 3d12	50 дротиков	5	2	Громоздкое
Рельсовая пушка, paragon	19	591,000	12d10 Ко	100 футов	Кровопускание 4d6	60 патронов	10	2	Линейное, Громоздкое
ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ									
Дугострел, static	1	375	1d8 Э	60 футов	Вторая дуга 1d6	20 зарядов	2	2	Первая дуга 1d6, Громоздкое
Буревестник, sheet	2	1,100	1d8 Э	30 футов	—	20 зарядов	5	2	Криволинейное, Живое, Громоздкое
Колоссовая катушка, corona	3	1,450	1d8 Э	80 футов	Дуга 1d6	20 зарядов	4	3	Мощное 1d8
Катодная пушка, tactical	4	2,040	1d10 Э	40 футов	—	40 зарядов	4	2	Громоздкое, Широкая линия
Дугострел, aurora	5	3,160	2d6 Э	60 футов	Вторая дуга 1d6	40 зарядов	2	2	Первая дуга 1d6, Громоздкое
Буревестник, ribbon	7	7,700	2d8 Э	40 футов	—	40 зарядов	5	2	Криволинейное, Живое, Громоздкое
Катодная пушка, advanced	8	9,300	2d12 Э	60 футов	—	40 зарядов	4	2	Громоздкое, Широкая линия
Колоссовая катушка, brush	9	13,800	3d8 Э	100 футов	Дуга 2d6	40 зарядов	8	3	Мощное 1d8
Дугострел, storm	11	25,600	5d6 Э	80 футов	Вторая дуга 2d6	40 зарядов	4	2	Первая дуга 2d6, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Катодная пушка, elite	12	35,300	3d12 Э	60 футов	—	40 зарядов	4	2	Громоздкое, Широкая линия
Буревестник, rocket	13	57,000	4d8 Э	60 футов	—	40 зарядов	5	2	Криволинейное, Живое, Громоздкое
Колоссовая катушка, streamer arc	14	76,400	5d8 Э	100 футов	Дуга 3d6	40 зарядов	8	3	Мощное 2d8
Катодная пушка, paragon	15	109,000	6d12 Э	100 футов	—	40 зарядов	4	2	Громоздкое, Широкая линия
Дугострел, tempest	17	262,000	10d6 Э	80 футов	Вторая дуга 4d6	40 зарядов	5	2	Первая дуга 4d6, Громоздкое
Катодная пушка, shockstorm	18	647,000	7d12 Э	120 футов	—	80 зарядов	4	2	Громоздкое, Широкая линия
Буревестник, smooth-channel	18	440,000	8d8 Э	60 футов	—	40 зарядов	5	2	Криволинейное, Живое, Громоздкое
Колоссовая катушка, multistream	19	888,000	10d8 Э	120 футов	Дуга 4d6	80 зарядов	10	3	Мощное 3d8
ЗВУКОВОЕ									
Проектор крика, exhorter	1	420	1d6 З	30 футов	Деморализация	20 зарядов	2	2	Взрыв (10 футов), Встроенное (2 места под ул.), Несмертельное, Громоздкое
Погребальная пушка, harmonic	2	900	1d8 З	20 футов	Оглушение	20 зарядов	4	3	Противобиологическое, Конусное, Громоздкое
Звуковой болтер, light	3	1,480	1d10 З	60 футов	Дезориентация	20 зарядов	2	2	Противобиологическое, Линейное, Громоздкое
Резонатор, diffraction	4	2,080	1d8 З	60 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Мощное 1d8, Проникающее
Проектор крика, damper	6	4,750	2d6 З	40 футов	Деморализация	20 зарядов	2	2	Взрыв (10 футов), Встроенное (2 места под ул.), Несмертельное, Громоздкое
Погребальная пушка, resonant	7	4,270	2d6 З	30 футов	Оглушение	40 зарядов	4	3	Противобиологическое, Конусное, Громоздкое
Звуковой болтер, heavy	8	10,100	2d10 З	80 футов	Дезориентация	20 зарядов	2	2	Линейное, Громоздкое
Резонатор, refraction	10	18,300	2d8 З	80 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Мощное 2d8, Проникающее
Проектор крика, pacifier	11	22,800	3d8 З	60 футов	Деморализация	40 зарядов	4	2	Взрыв (15 футов), Встроенное (2 места под ул.), Несмертельное, Громоздкое
Звуковой болтер, assault	12	38,000	3d12 З	80 футов	Дезориентация	20 зарядов	2	2	Линейное, Громоздкое
Погребальная пушка, anharmonic	13	49,900	5d6 З	40 футов	Оглушение	80 зарядов	4	3	Противобиологическое, Конусное, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Резонатор, Линейный	14	73,800	4d8 З	100 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Мощное 3d8, Проникающее
Погребальная пушка, parametric	16	172,000	7d6 З	50 футов	Оглушение	80 зарядов	4	3	Противобиологическое, Конусное, Громоздкое
Проектор крика, riot	17	304,000	5d8 З	60 футов	Деморализация	40 зарядов	4	2	Взрыв (15 футов), Встроенное (4 места под ул.), Обезвреживающее, Громоздкое
Звуковой болтер, devastator	18	398,000	6d12 З	90 футов	Дезориентация	20 зарядов	2	2	Линейное, Громоздкое
Резонатор, phased	19	565,000	8d8 З	110 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	Мощное 5d8, Проникающее
Проектор крика, crackdown	20	918,000	9d8 З	80 футов	Демореализация	80 зарядов	8	2	Взрыв (20 футов), Встроенное (4 места под ул.), Обезвреживающее, Громоздкое
ПРОЧЕЕ									
Психоволновая пушка I	2	1,100	1d6	30 футов	Деморализация	20 зарядов	4	2	Конусное, Живое, Воздействующее На разум, Громоздкое
Миноукладчик, merc	3	1,470	—	40 футов	—	8 гранат	1	2	Мина
Психоволновая пушка II	5	3,520	1d12	40 футов	Деморализация	20 зарядов	4	2	Конусное, Живое, Воздействующее На разум, Громоздкое
Кластерная установка, tactical	6	4,150	—	60 футов	—	8 гранат	1	2	Кластерное (5 футов)
Миноукладчик, squad	7	6,930	—	50 футов	—	12 гранат	1	2	Мина
Психоволновая пушка III	11	28,200	2d12	50 футов	Деморализация	20 зарядов	4	2	Конусное, Живое, Воздействующее На разум, Громоздкое
Кластерная установка, advanced	12	35,800	—	70 футов	—	10 гранат	1	3	Кластерное (10 футов)
Миноукладчик, platoon	13	51,400	—	60 футов	—	16 гранат	1	2	Мина
Кластерная установка, elite	15	105,000	—	80 футов	—	12 гранат	1	3	Кластерное (10 футов)
Психоволновая пушка IV	16	198,000	4d12	50 футов	Деморализация	20 зарядов	4	2	Конусное, Живое, Воздействующее На разум, Громоздкое
Миноукладчик, command	17	243,000	—	80 футов	—	20 гранат	1	2	Мина
Кластерная установка, paragon	18	360,000	—	100 футов	—	16 гранат	1	3	Кластерное (15 футов)
Психоволновая пушка V	20	990,000	7d12	60 футов	Деморализация	20 зарядов	4	2	Конусное, Живое, Воздействующее На разум, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–6: СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОГНЕННОЕ									
Гамма-винтовка, terrestrial	4	2,120	1d10 О	80 футов	Облучение	40 зарядов	4	1	Радиоактивное, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Гамма-винтовка, ionizing	9	13,600	2d10 О	80 футов	Облучение	40 зарядов	5	1	Радиоактивное, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Гамма-винтовка, fusion	12	36,600	3d10 О	100 футов	Облучение	40 зарядов	8	1	Радиоактивное, Снайперское (750 футов), Громоздкое
Гамма-винтовка, synchrotron	17	272,000	7d10 О	100 футов	Облучение	40 зарядов	10	1	Радиоактивное, Снайперское (1,000 футов), Громоздкое
ЛАЗЕРНОЕ									
Фокусирующая винтовка, dual	3	1,400	2d4 О	100 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	4	1	Проникающее, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Фокусирующая винтовка, triple	7	6,460	3d4 О	120 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	4	1	Проникающее, Снайперское (650 футов), Громоздкое
Фокусирующая винтовка, quad	13	50,800	7d4 О	120 футов	Поджигание 3d4	40 зарядов	8	1	Проникающее, Снайперское (800 футов), Громоздкое
Фокусирующая винтовка, compound	18	375,000	13d4 О	150 футов	Поджигание 4d4	80 зарядов	8	1	Проникающее, Снайперское (1,000 футов), Громоздкое
ПЛАЗМЕННОЕ									
Плазменный проводник, series-21	2	1,070	1d8 Э и О	60 футов	—	20 зарядов	5	2	Управляемое, Снайперское (250 футов), Громоздкое
Плазменный проводник, series-28	6	4,920	1d10 Э и О	60 футов	Ранение	40 зарядов	5	2	Управляемое, Снайперское (250 футов), Громоздкое
Плазменный проводник, series-37	8	10,800	2d8 Э и О	70 футов	Ранение	40 зарядов	8	2	Управляемое, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Плазменный проводник, series-42	11	28,200	3d8 Э и О	70 футов	Серьёзное ранение	80 зарядов	8	2	Управляемое, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Плазменный проводник, series-62	16	193,000	5d8 Э и О	80 футов	Серьёзное ранение	80 зарядов	10	2	Управляемое, Снайперское (750 футов), Громоздкое
Плазменный проводник, series-73	20	980,000	9d8 Э и О	80 футов	Серьёзное ранение	100 зарядов	10	2	Управляемое, Снайперское (1,000 футов), Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–6: СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ									
Катушечная винтовка, precision	1	390	1d6 Ко	60 футов	—	4 патрона	1	2	Снайперское (250 футов)
Винтовка убийцы, stalker	3	1,510	1d10 Ко	60 футов	—	1 патрон	1	1	Распадающееся, Снайперское (250 футов), Громоздкое
Многоступенчатая винтовка, dual	4	2,380	1d10 Д	50 футов	—	2 мини-ракеты	2	2	Окольное, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Катушечная винтовка, specialist	5	3,120	2d6 Ко	70 футов	Кровопускание 1d6	6 патронов	1	2	Снайперское (250 футов)
Винтовка убийцы, shadow	6	4,550	2d6 Ко	60 футов	—	1 патрон	1	1	Распадающееся, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Многоступенчатая винтовка, dual-plus	7	7,500	2d8 Д	50 футов	—	2 мини-ракеты	2	2	Окольное, Снайперское (500 футов), Громоздкое
Винтовка убийцы, phantom	9	14,900	3d6 Ко	60 футов	—	1 патрон	1	1	Распадающееся, Снайперское (600 футов), Громоздкое
Катушечная винтовка, rangefinder	10	18,600	3d6 Ко	70 футов	Кровопускание 2d6	8 патронов	1	2	Снайперское (500 футов)
Многоступенчатая винтовка, triple	11	27,900	3d8 Д	60 футов	—	3 мини-ракеты	3	2	Окольное, Снайперское (750 футов), Громоздкое
Винтовка убийцы, spectre	12	39,500	5d6 Ко	70 футов	—	1 патрон	1	1	Распадающееся, Снайперское (750 футов), Громоздкое
Катушечная винтовка, saboteur	14	76,700	7d6 Ко	80 футов	Кровопускание 3d6	12 патронов	1	2	Снайперское (750 футов)
Многоступенчатая винтовка, triple-plus	15	124,000	7d8 Д	70 футов	—	3 мини-ракеты	3	2	Окольное, Снайперское (750 футов), Громоздкое
Винтовка убийцы, wraith	17	278,000	11d6 Ко	70 футов	—	1 патрон	1	1	Распадающееся, Снайперское (1,000 футов), Громоздкое
Многоступенчатая винтовка, quad	18	627,000	9d8 Д	80 футов	—	4 мини-ракеты	4	2	Окольное, Снайперское (1,000 футов), Громоздкое
Катушечная винтовка, assassin	19	590,000	12d6 Ко	90 футов	Кровопускание 4d6	16 патронов	1	2	Снайперское (750 футов)
ПРОЧЕЕ									
Винтовка призрачного жала, yellow jacket	1	375	—	40 футов	СЛ инъекции +2	1 дротик	1	1	Инъекционное, Снайперское (250 футов), Неощутимое, Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–6: СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Винтовка призрачного жала, wasp	5	2,980	—	60 футов	СЛ инъекции +2	1 дротик	1	1	Инъекционное, Снайперское (500 футов), Неощутимое, Громоздкое
Нанитная винтовка, tactical	10	20,100	2d12 Ки	60 футов	Ранение	10 нанитов	10	2	Снайперское (500 футов), Громоздкое
Винтовка призрачного жала, hornet	14	71,200	—	80 футов	СЛ инъекции +2	1 дротик	1	1	Инъекционное, Снайперское (750 футов), Неощутимое, Громоздкое
Нанитная винтовка, advanced	15	131,000	3d12 Ки	80 футов	Серьёзное ранение	10 нанитов	5	2	Снайперское (750 футов), Громоздкое
Нанитная винтовка, elite	19	648,000	6d12 Ки	100 футов	Серьёзное ранение	10 нанитов	2	2	Снайперское (1,000 футов), Громоздкое

ТАБЛИЦА 1–7: ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ									
Сюрикен, grooved (10)	4	370	1d8 Ко	20 футов	СЛ инъекции +2	Выхватываемое	—	Л	Инъекционное, Быстрозаряжаемое, Метательное
Сюрикен, microserrated (10)	7	1,120	3d6 Ко	20 футов	Кровопускание	Выхватываемое	—	Л	Быстрозаряжаемое, Метательное
Сюрикен, flash (10)	10	3,120	4d6 О	20 футов	Ослепление	Выхватываемое	—	Л	Быстрозаряжаемое, Метательное
Сюрикен, singing (10)	13	8,550	6d6 З	20 футов	Замешательство	Выхватываемое	—	Л	Быстрозаряжаемое, Метательное
Сюрикен, ultraserrated (10)	16	29,100	7d10 Ко	20 футов	Кровопускание	Выхватываемое	—	Л	Быстрозаряжаемое, Метательное
Сюрикен, dynamo (10)	19	98,000	12d6 Э	40 футов	—	Выхватываемое	—	Л	Быстрозаряжаемое, возвратное, Метательное

ТАБЛИЦА 1–8: БОЕПРИПАСЫ

СТАНДАРТНЫЕ БОЕПРИПАСЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЗАРЯДОВ/СНАРЯДОВ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Нанитные канистры	9	2,150	10 нанитов	Л	—

ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЗАРЯДОВ/СНАРЯДОВ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Взрывные стрелы	2	75	20	Л	Пламенное
Взрывные дротики	2	50	25	Л	Пламенное
Разрывные патроны, короткоствольное	2	60	30	Л	Пламенное
Разрывные патроны, длинноствольное и Снайперское	2	150	25	Л	Пламенное
Разрывные патроны для дробовика	2	110	25	Л	Пламенное
Разрывные патроны, тяжёлое	3	180	20	Л	Пламенное
Взрывные мини-ракеты	5	450	10	Л	Пламенное
Фазирующие I длинноствольные и Снайперские патроны	7	820	25	Л	—
Плазменная ракета, ionized	11	6,700	1	1	8d8 Э и О

ТАБЛИЦА 1–8: БОЕПРИПАСЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЗАРЯДОВ/ СНАРЯДОВ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Стрелы, алмазный наконечник	12	5,200	20	Л	4d6 Ко
Фазирующие II Длинноствольные и Снайперские патроны	14	9,420	25	Л	—
Плазменная ракета, stellar	16	53,200	1	1	12d10 Э и О
Стрелы, молекулярного разрыва	18	53,700	20	Л	10d6 Ко
Плазменная ракета, HED	19	175,000	1	1	17d12 Э и О

ТАБЛИЦА 1–9: ЗВЁЗДНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

ЗВЁЗДНЫЕ КРИСТАЛЛЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Электронный кристалл, shard	1	280	+1 Э	—	—	Обезвреживающее
Фотонный кристалл, shard	1	145	+1 О	Поджигание 1d4	—	—
W-бозонный кристалл, shard	1	215	+1	Кровопускание 1d4	—	—
Z-бозонный кристалл, shard	1	115	+1	Толчок (5 футов)	—	—
Глюонный кристалл, shard	2	770	+1	Ранение	—	—
Мюонный кристалл, least	2	760	+1	—	—	Проникающее
T-кварк кристалл, least	2	750	+1	—	—	Иная мощность 1d3 (2 в день)
Электронный кристалл, least	3	1,430	+1d2 Э	—	—	Обезвреживающее
Позитронный кристалл, least	3	1,310	+1d2 О	Облучение	—	—
Мюонный кристалл, minor	4	2,200	+1d2	—	—	Проникающее
Z-бозонный кристалл, least	4	1,950	+1d2	Толчок (5 футов)	—	—
T-кварк кристалл, minor	5	3,000	+1d3	—	—	Иная мощность 1d4 (3 в день)
Электронный кристалл, minor	6	3,850	+1d4 Э	—	—	Обезвреживающее
T-кварк кристалл, lesser	7	6,950	+1d4	—	—	Иная мощность 2d4 (3 в день)
Z-бозонный кристалл, minor	7	7,000	+1d4	Толчок (10 футов)	—	—
Электронный кристалл, lesser	9	12,100	+1d6 Э	—	—	Обезвреживающее
Мюонный кристалл, lesser	10	18,100	+2d4	—	—	Проникающее
Z-бозонный кристалл, lesser	10	17,500	+1d8	Толчок (10 футов)	—	—
Электронный кристалл, standard	12	30,500	+3d4 Э	—	—	Обезвреживающее
Позитронный кристалл, minor	13	47,700	+2d8 О	Облучение	—	—
T-кварк кристалл, standard	13	45,000	+1d12	—	—	Иная мощность 2d6 (4 в день)
Z-бозонный кристалл, standard	13	47,500	+2d8	Толчок (20 футов)	—	—
Электронный кристалл, greater	15	93,000	+4d4 Э	—	—	Обезвреживающее
T-кварк кристалл, greater	16	175,000	+3d6	—	—	Иная мощность 3d6 (5 в день)
Мюонный кристалл, standard	16	166,000	+6d4	—	—	Проникающее
Z-бозонный кристалл, greater	16	177,500	+3d8	Толчок (25 футов)	—	—
Электронный кристалл, true	18	332,000	+6d4 Э	—	—	Обезвреживающее
Позитронный кристалл, lesser	19	528,000	+5d6 О	Облучение	—	—
Z-бозонный кристалл, true	19	561,000	+4d8	Толчок (30 футов)	—	—
Мюонный кристалл, greater	20	760,000	+10d4	—	—	Проникающее
T-кварк кристалл, true	20	750,000	+6d6	—	—	Иная мощность 6d6 (5 в день)

ТАБЛИЦА 1–10: ГРАНАТЫ

ГРАНАТА	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ДИСТАНЦИЯ	ЁМКОСТЬ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Святая гранта I	2	375	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d6 Д, Освящённое, 20 футов)
Бунтовая граната I	2	185	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Ошеломление, 10 футов)
Пенная граната I	3	410	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Гасящее, 10 футов)
Веб-граната I	3	490	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Трясина 1d4 раунда, 10 футов)
Святая гранта II	5	940	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d6 Д, Освящённое, 20 футов)
Пульсовая граната I	5	950	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d10 Э, Опутывающее 1 патрон, 20 футов)
Бунтовая граната II	5	810	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Ошеломление, 15 футов)
Бунтовая граната III	7	1,640	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d8 З, Несмертельное, Ошеломление, 15 футов)
Пенная граната II	9	3,520	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Гасящее, 20 футов)
Пульсовая граната II	9	4,350	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (3d10 Э, Опутывающее 1d4 раунда, 20 футов)
Веб-граната II	9	3,950	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Трясина 2d4 раунда, 10 футов)
Святая гранта III	11	7,680	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d12 Д, Освящённое, 20 футов)
Бунтовая граната IV	11	6,910	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d10 З, Несмертельное, Ошеломление, 20 футов)
Веб-граната III	13	14,700	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Трясина 1 минута, 15 футов)
Пенная граната III	15	26,100	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Гасящее, 30 футов)
Пульсовая граната III	15	37,500	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d10 Э, Опутывающее 1d4 раунда, 20 футов)
Бунтовая граната V	15	28,200	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d10 З, Несмертельное, Ошеломление, 20 футов)
Пульсовая граната IV	17	82,500	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (14d6 Э, Опутывающее 2d4 раунда, 20 футов)
Бунтовая граната VI	17	67,000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d12 З, Несмертельное, Ошеломление, 25 футов)
Святая гранта IV	19	175,000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (8d12 Д, Освящённое, 20 футов)
Веб-граната IV	19	163,000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (Трясина 1минута, 25 футов)
Бунтовая граната VII	20	222,000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d12 З, Несмертельное, Ошеломление, 25 футов)

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Некоторым видам оружия присущи особые свойства, которые перечислены в специальной колонке соответствующей таблицы оружия. Эти особые свойства могут существенно повлиять на эффективность и полезность оружия. Новые особые свойства, представленные в этой книге, подробно описаны ниже. Другие особые свойства оружия можно найти на страницах 180-182 *Core Rulebook*, а правила определения проверки СЛ особых свойств оружия можно найти на побочной панели на странице 181 *Core Rulebook*.

Противобиологическое

Противобиологическое оружие поражает только живые цели. Объекты и существа с особым качеством неживое, такие как роботы и нежить, невосприимчивы к его воздействию.

Аврора

Когда оружие со свойством Аврора поражает цель, существо светится мягким сиянием в течение 1 минуты. Это сводит на нет эффекты невидимости и делает невозможным для цели получить укрытие или спрятаться в областях тени или темноты.

Пробивающее

Пробивающее оружие специально разработано, чтобы применять резкую силу к дверям и стенам в попытке сломать их. Если вы обучены инженерному делу, то в качестве действия полного хода вы можете использовать пробивное оружие против соседней неподвижной двери или стены или, по усмотрению Ведущего, против аналогичного соседнего объекта. Атака с оружием расходует боеприпасы как обычно, но вместо того, чтобы сделать бросок атаки, вы используете проверку Силы против СЛ объекта на выламывние (*Core Rulebook* 408) и добавляете к проверке уровень предмета пробойного оружия.

Распадающееся

Распадающееся оружие можно разобрать на множество мелких кусочков. Будучи разобранным, оружие считается особенно маленьким или легко скрываемым для выполнения задачи "Ловкость рук" и может помещаться в пространства, которые обычно могут содержать только предметы лёгкого веса (включая защечные мешки исоки). Требуется 1 минута, чтобы разобрать или собрать распадающееся оружие.

Кластерное

Кластерное оружие-это вид гранатомета, который может стрелять одной гранатой или (если он заряжен соответствующими гранатами) может израсходовать две идентичные гранаты в качестве одной атаки. В последнем случае гранаты действуют как одна граната того же типа (с одним броском атаки, наносящим урон только один раз и т. Д.), За исключением того, что ее радиус увеличивается на указанную сумму, а СЛ испытания любых эффектов, создаваемых гранатой, рассчитывается с использованием уровня предмета кластерного оружия, если он выше уровня предмета гранаты. Попытка выстрелить двумя неидентичными гранатами приводит к ошибке кода, и оружие не стреляет.

Скрытное

Оружие со специальным свойством скрытное считается особенно маленьким или легко скрываемым для цели Ловкости руки скрыть объект задачи, дающей вам ситуативный бонус +4 к проверкам навыков для скрытия объекта.

Деконструирующее

Цель оружия со специальным свойством деконстрирующее получает указанное количество кислотного урона каждый раунд, пока цель не преуспеет в испытании Реакции, для того чтобы закончить урон. Это действует как состояние горения, за исключением отмеченного и того, что текущий урон также прекращается, если цель получает какое-либо количество электрического урона.

Смещенное

Оружие со специальным свойством смещённое генерирует одновременно энергетический и кинетический эффект, что позволяет использовать его с чертой Отклонение снарядов (если оно у вас есть) для противодействия как кинетическим, так и энергетическим дальнобойным атакам.

Двойное

Двойное оружие состоит из двух разных оружий, расположенных вплотную друг к другу, так что вы можете легко атаковать любым из них, не меняя хват. Для обладателей черты ***Многорукий боец*** двойное оружие рассматривается как два или более оперативных оружия ближнего боя. Двойное оружие не рассматривается как оперативное оружие для каких-либо других целей, за исключением случаев, когда оно обладает особым свойством оперативное оружие.

Некоторые двойные оружия имеют концы, которые наносят различные типы урона. При выполнении одной атаки с таким оружием вы можете выбрать, какой тип урона наносить, но если вы делаете более одной атаки в одном раунде, по крайней мере одна из этих атак должна быть сделана со вторым типом урона. Категория оружия двойного оружия, которое наносит более одного типа урона, основана на первом из указанных типов урона. Если его второй тип урона заставляет его считаться другой категорией оружия при нанесении этого урона, эта категория указывается в скобках. Например, двойное оружие в категории огненного, наносящее 1d6 урона огнем или 1d6 урона холодом, указывает “двойное (криооружие)”, указывая, что когда оно используется для нанесения урона холодом, оно рассматривается как оружие в категории криооружения.

Высасывающее заряд

Когда оружие со особым свойством оружия Высасывающее заряд поражает врага, у которого есть естественная атака, наносящая урон электричеством (атака, не зависящая от улучшений брони, заклинаний, псевдо-заклинаний или носимого оружия или снаряжения), оно выкачивает часть присущего этой цели электричества и восстанавливает количество зарядов, указанных в разделе об использовании оружия.

Эхо
Эхо оружие создает продолжительный звуковой резонанс внутри цели. Существо с слепым чутьём или слепозрением (вибрация или звук) может обнаружить цель, пораженную эхо оружием, на расстоянии до 10 × его обычная дальность. Это не дает слепое чутьё или слепозрение существам, которые не обладают этой способностью.

Гасящее
Вы можете израсходовать все оставшиеся заряды этого оружия (даже если оно имеет только один заряд или использование) в качестве быстрого действия, чтобы снять горящее состояние с себя или соседнего существа, или погасить пламя в 1 квадрате. Если оружие поражает область, оно гасит все пламя в этой области (включая прекращение горения для всех целей целиком в пределах этой области). Тушение огня не препятствует тому, чтобы область снова загорелась, особенно если пламя сохранилось поблизости.

Финтовое
При использовании этого оружия для финта (*Core Rulebook* 247) вы получаете бонус +2 к проверке блефа.

Пламенное
Пламенные боеприпасы при выстреле превращаются в пылающие угли. Хотя это не достаточно, чтобы изменить нормальный урон на урон огнём, любой дополнительный урон от критического удара является огненным уроном и оружие наносит половину урона целям, которые получают половину урона от энергетических атак, и никаких повреждений от кинетических атак (например, бесплотные существа) и считается оружием с особым свойством взрыв против существ с Защитой стаи. Если пламенные боеприпасы используются в оружии, которое уже наносит половину огневого урона (например, оружие с огненным сопряжением оружия), то при критическом попадании весь наносимый урон является огненным уроном. По усмотрению ведущего пламенные боеприпасы могут поджечь легковоспламеняющиеся материалы, такие как пропитанные маслом тряпки или сухой трут.

Первая дуга
Оружие с особым свойством первая дуга всегда создает электрическую дугу, в соответствии с эффектом критического удара (*Core Rulebook* 182), всякий раз, когда оно поражает цель.

Криволинейное
Криволинейное оружие создает линии воздействия на расстоянии от пользователя. Выберите две точки, обе из которых должны находиться в пределах первого шага дистанции действия оружия. Действие оружия распространяется из одной точки в другую. Кроме этого размещения, разрешите атаку в соответствии с особым свойством оружия линейное (*Core Rulebook* 181).

Силовое
Силовое оружие рассматривается как имеющее дескриптор сила (*Core Rulebook* 269), который может заставить его по-разному взаимодействовать с некоторыми целями (как указано в специальных правилах целей). Силовое оружие наносит кинетический урон, но все еще нацелено на ЭКБ.

Свободные руки
Свободо ручное оружие несбалансированно или иным образом неудобно в использовании. Эта трудность в использовании оружия может быть сведена на нет перемещением указанного количества рук, которые ничего не держат или используются для каких-либо других целей в качестве противовесов. Вы используете свободо ручным оружием, используя обычное количество рук, но если у вас есть указанное количество свободных рук, доступных во время его использования, оружие не считается громоздким. Например, касата, держащая огненные пои в двух руках, пока две другие ее руки остаются пустыми, обращается с оружием так, как если бы оно не обладало особым свойством оружия громоздкое.

Топливное
Топливное оружие имеет встроенный топливный бак и должно быть активировано, чтобы функционировать должным образом. Это работает как особое свойство Аккумуляторное оружие (*Core Rulebook* 180), за исключением того, что оно использует топливо в качестве источника питания вместо батареи. В отличие от батареи, топливо постоянно расходуется при использовании и должно быть куплено, а не заряжено.

Захватывающее
Когда вы используете захватывающее оружие, вы можете использовать его для выполнения боевого маневра захвата, не освобождая руки. Когда вы делаете это, вы получаете бонус +2 к броску атаки, и если вы бросаете натуральную 20 на броске атаки, вы применяете эффект критического попадания оружия (если таковой имеется) к цели.

Гравитационное
Когда вы поражаете цель гравитационным оружием, вы можете переместить эту цель на указанное расстояние либо к вам, либо от вас, если она не преуспеет в испытании реакции (СЛ = 10 + 1/2 уровня предмета оружия + ваш бонус ловкости). Если это перемещение приведет к тому, что цель пройдет через стену, объект или другой барьер, целевое существо перестанет двигаться, но не упадет ничком и не получит урона. Если перемещение столкнет цель с обрыва, в ловушку или иным образом переместит ее в зону очевидной опасности, цель должна преуспеть во втором испытании реакции, чтобы остановить свое перемещение иначе она будет перемещена в опасное пространство. Перемещение, вызванное гравитационным оружием, не провоцирует внеочередных атак.

Управляемое
Управляемое оружие использует сигнал вместе с беспроводной телеметрией, магнитным наведением или другими средствами наведения своей полезной нагрузки после того, как оружие было выпущено. Когда вы выполняете сопутствующее действие, чтобы нацелить оружие, а затем выстрелить из него в тот же ход (в том числе из снайперского оружия), ваша цель не получает бонус к КБ, обеспечиваемый укрытием, частичным укрытием или мягким укрытием. Улучшенное укрытие и полное укрытие по-прежнему дают свои бонусы в обычном режиме.

Изматывающее
Изводящее оружие производит исключительно отвлекающие вспышки огня. Когда вы совершаете изнуряющее огневое действие с этим оружием, вы получаете бонус проницательности +2 к вашему броску атаки.

Освящённое
Освященное оружие наполняется благословениями одного или нескольких добрых божеств (чаще всего Хайлакс, Иомедэй или Саренрэй в Мирах Соглашения, впрочем, преданные последователи любого доброго божества могли бы создать такое оружие). Он наносит урон только нежити (независимо от мировоззрения) и потусторонним существам со злым подтипом, и даже эти существа не испытывают никакого эффекта (и не проявляют никаких признаков своей природы, если это еще не очевидно) при успешном прохождении испытания. Создание освященной гранаты требует благословения официально обученных жрецов доброго божества, однако персонаж любого мировоззрения может выполнить фактическое создание.

Поджигающее
Оружие с особым свойством поджигающее использует ускоритель для запуска небольших интенсивных огней по своим целям. Цель, пораженная оружием с этим особым свойством, должна преуспеть в испытании Реакции (СЛ = 20 + 1/2 уровня предмета + ваш бонус ловкости) иначе она получит состояние горения (*Core Rulebook* 273) с указанной суммой урона. Многократное получение состояния горения от особого свойства поджигающее не увеличивает ваш урон от горения—вы получаете только самый высокий из перечисленных уронов от воспламенения в каждом раунде. Персонаж, который получает горящее состояние с помощью других способов (таких как критический эффект поджигание, даже от оружия с поджиганием), добавляет этот урон к своему огненному урону каждый раунд. Окончание состояния горения прекращает горение из всех источников.

Окольное
Окольное оружие использует беспроводной сигнал вместе с многоступенчатой системой стрельбы, внутренней телеметрией, биметаллической флуктуацией, магнитным наведением или какой-либо другой системой, чтобы создать впечатление, что выстрел из оружия был произведен из другого места. Это уменьшает штраф к проверкам скрытности за снайперскую стрельбу на 10.

Встроенное
Встроенное оружие можно использовать в обычном режиме или установить в слот для улучшения брони. При правильной установке оружие считается используемым без необходимости выделять несколько рук для его использования. Встроенное оружие требует указанного количества слотов в броне для правильной установки. Андроид или любое другое существо с расовой способностью слота улучшения не может объединить свой слот расового улучшения со слотами улучшения брони, чтобы установить встроенное оружие. Установка, снятие или замена встроенного оружия в броне занимает 10 минут, как если бы это было улучшением брони.

Живое
В отличие от более простых форм биотехнологии, живое оружие—это не просто органический материал, это на самом деле простой живой организм. Основная функция живого оружия основана на тех же научных принципах, что и изготовленное оружие, но является частью его естественного развития и функции организма.

На живое оружие могут воздействовать заклинания, нацеленные на существ, хотя оно неразумно, неспособно к самостоятельным действиям и не имеет других значений характеристик, кроме Телосложения (которое всегда равно его уровню предмета). Он подвержен ядам и болезням, хотя ему не нужно дышать и он всегда защищен так же, как и существо с активной системой жизнеобеспечения от брони. Если оно вынуждено пройти испытание, его бонус к испытанию всегда равен уровню предмета. Если он страдает от состояния, которое обычно заставляет его принимать штраф к атакам, урону или проверкам СЛ, эти штрафы применяются к любой атаке или эффекту, созданному с его помощью. Живое оружие “питается”, поглощая часть зарядов или топлива (или энергии из какой-либо другой формы боеприпасов) при выстреле. Они не спят и не дышат, никак не могут общаться, невосприимчивы к болевым эффектам из-за своей невероятно простой нервной системы и неразумны.

При повреждении живое оружие может восстанавливать ПЗ от эффектов, которые восстанавливают ПЗ для живых существ, таких как заклинание *мистическое исцеление*, также оно восстанавливает количество ПЗ, равное его уровню предмета каждый день. Вы можете использовать навык Биологические науки или Медицина вместо Инженерное дело для ремонта живого оружия.

Воздействующее На Разум
Оружие, воздействующее на разум, воздействует только на существ с разумом; цели, которые невосприимчивы к воздействию на разум, невосприимчивы к этому оружию. Урон от оружия, воздействующего на разум, обычно нетипизируется, и в этом случае на него влияют те же самые вещи, которые влияют на урон от заклинания *удар по разуму*. Например, если бы существо было невосприимчиво к *удару по разуму*, оно также было бы невосприимчиво к нетипизированному урону от оружия, воздействующего на разум.

Мина
Оружие, обладающее особым свойством мина, способно модифицировать боеприпасы, выпущенные из нее, чтобы отсрочить детонацию своего боеприпаса. Боеприпасы, выпущенные из этого оружия (как правило, граната или мини-ракета), приземляются на пересечение целевой сетки неповрежденными, детонируя только тогда, когда существо перемещается в соседнюю клетку, или автоматически детонируя после прохождения 1d6+1 раундов.

Трясина
Трясинное оружие имеет определенную область (обычно радиус), которую оно временно превращает в труднопроходимую местность. Только поверхность может быть превращена в труднопроходимую местность (например,

вы не можете использовать трясинное оружие для создания труднопроходимой местности в воздухе), а труднопроходимая местность влияет только на скорость лазания и наземную скорость существ в этой области.

Режимное

Режимное оружие может быть переключено для нанесения различных типов урона с параметрами, перечисленными в разделе урон оружия. Оружие может наносить только один тип урона за один раз; изменение режима оружия для нанесения другого типа урона требует Сопутствующего действия. Категория режимного оружия основана на первом из перечисленных типов урона. Если его второй тип урона заставляет его считаться другой категорией оружия при нанесении этого урона, эта категория указана в скобках. Например, режимное оружие в категории огненного, которое наносит 1d6 урона огнем или 1d6 урона холодом, содержит указатель “режимное (крио)”, чтобы указать, что когда оно используется для нанесения урона холодом, оно рассматривается как оружие из категории криооружия.

Поляризованное

Оружие с особым свойством поляризованное на короткое время создает поляризованный заряд в цели. При многократном поражении цели оружием с особым свойством поляризованное в одном и том же раунде урон от каждого такого удара после первого увеличивается на указанную сумму. Оно сбрасывается в начале вашего следующего хода.

Профессиональное

Профессиональное оружие это инструмент, используемый в специализированном ремесле, который, тем не менее, обладает огромным поражающим потенциалом. При использовании профессионального оружия вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам с указанным профессиональным навыком (или к проверкам с аналогичными навыками, которые могут разумно использовать это оружие как часть профессии, по усмотрению ведущего). Если у вас есть несколько рангов в указанном профессиональном навыке, равном уровню предмета, вы считаетесь опытным в обращении с этим оружием, даже если обычно вы им не являетесь. Это умение никогда не учитывается в каких-либо предпосылках.

Радиоактивное

Радиоактивное оружие содержит нестабильные радиоактивные компоненты. Когда владелец бросает натуральную 1 на броске атаки, он подвергается опасному облучению и должен преуспеть в испытании стойкости иначе будет поражен лучевой болезнью (*Core Rulebook* 404). (Для радиоактивного конусного оружия пользователь должен совершить проверку Стойкости, если какая-либо из атак является естественной 1). Это считается низким уровнем радиации. СЛ для этого испытания и болезни равны СЛ для критической атаки оружия.

Возвратное

Возвратное оружие подключается к браслету или другому небольшому устройству, которое носит владелец (что не учитывается при максимальном количестве двух носимых магических или гибридных предметов).

Фигурное

Оружие с особым свойством фигурное имеет сложную систему наведения, которая позволяет ему целиться в заданные области. Если вы совершаете одну атаку как полное действие с таким оружием, вы можете удалить указанное количество квадратов из зоны действия этого оружия. Это означает, что вы можете избежать стрельбы по союзнику в зоне действия конусного оружия, например.

Патронное

Несколько видов оружия ближнего боя могут быть заряжены дробовыми патронами, чтобы создать мощную атаку с близкого расстояния одним выстрелом. Оружие с особым свойством патронное указывает его ёмкость и значение расхода. В отличие от зарядов для аккумуляторного оружия ближнего боя, этот расход приходится на одну атаку.

Щит

Щитовое оружие заключает цель в кратковременное силовое поле. Это силовое поле длится до начала вашего следующего хода или до тех пор, пока оно не поглотит указанное количество урона, в зависимости от того, что произойдет раньше. Силовое поле, исходящее от щитового оружия, блокирует только входящий урон; оно никоим образом не мешает оружию или атакам цели. Вы не можете использовать проектор щита, чтобы нацелиться на себя.

Неощутимое

Неощутимое оружие стреляет либо очень маленькими снарядами, либо каким-то другим способом производит почти незаметный разряд, о котором может не знать даже цель. Цель, пораженная неощутимым оружием, должна успешно пройти проверку восприятия с СЛ, равным 15 + 1-1/2 уровень предмета оружия иначе она не осознает, что была поражена. Цель замечает другие эффекты, передаваемые неощутимым оружием, такие как впрыскиваемое вещество, как обычно. Например, вы можете использовать неощутимое оружие, чтобы ввести в цель яд с отложенным началом; цель может не осознавать, что она была поражена дротиком, но она заметит действие яда, как только он подействует.

Разрушающее

Когда вы пытаетесь выполнить боевой маневр Разрушение, используя оружие с особым свойством оружия разрушающее, вы получаете бонус +2 к вашему броску атаки.

Хвостовое

Если у вас есть хвост (или схожий хвостоподобный придаток), вы можете носить оружие с особым свойством оружия хвостовое на хвосте, а не держать его в руке. Прикрепление или снятие хвостового оружия это полное действие, и как только оно будет установлено, вы будете владеть оружием без помощи рук.

Мысленное

Мысленное оружие можно полностью или частично контролировать с помощью телепатии. Если у вас есть расовая черта телепатии или ограниченной телепатии, вы получаете пользу от заклинания *телепатия*, носите *телепатический обруч* или обладаете аналогичной способностью, вы игнорируете особое свойство громоздкого оружия.

Душащее
Душащее оружие наносит урон только тогда, когда оно используется для захвата противника, автоматически нанося урон при каждом успешном боевом маневре захвата. Они считаются атаками по способностям, которые могут увеличить урон оружия (например, обманная атака). Все душащее оружие также является захватывающим оружием. Пока цель преуспевает в схватке с душащим оружием, она не может использовать свои дыхательные пути, чтобы говорить или делать вокализации любого рода (хотя другие формы создания шума работают нормально).

Иная мощность
Оружие с особым свойством иная мощность действует как оружие с особым свойством мощное (*Core Rulebook* 181), за исключением того, что усиление оружия не расходует дополнительных зарядов и оружие может быть усилено только указанное количество раз в день.

Широкая линия
Оружие широкой линии функционирует как оружие с особым свойством линейного оружия (*Core Rulebook* 181), за исключением того, что линия имеет ширину 10 футов. При определении квадратов, находящихся на пути линии, обратите внимание, через какие квадраты эта линия обычно проходит (*Core Rulebook* 271), и расширьте область на одну сторону линии (по вашему выбору) так, чтобы линия была шириной в 2 квадрата. Для того чтобы препятствие преградило путь линии, оно должно преградить всю ширину линии; в противном случае линия продолжается (на всю ширину) за пределами препятствия.

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ
Некоторые виды оружия имеют критические эффекты, которые применяются, когда вы добиваетесь критического удара. Новые эффекты критического удара подробно описаны ниже. Другие эффекты критических попаданий можно найти на странице 182 *Core Rulebook*, а правила определения СЛ испытания эффектов критических попаданий можно найти на боковой панели на странице 181 *Core Rulebook*.

Опутывание
Цель опутана, как если бы оружие обладало особым свойством опутывающее оружие (*Core Rulebook* 181).

Ослепление
Цель должна преуспеть в испытании Реакции иначе получит ослепленное состояние на 1d3 раунда.

Замешательство
Цель должна преуспеть в испытании Воли иначе она получит состояние в замешательстве на 1 раунд.

Деморализация
Вы можете попытаться пройти проверку Запугивания с штрафом -5, чтобы деморализовать своих врагов в качестве ответного действия. Сравните результат этой проверки с СЛ каждого существа, получившего урон от этой атаки, используя рекомендации из задачи деморализация навыка Запугивания (*Core Rulebook* 142).

Встраивание
Атака вонзает в цель зазубренную иглу или иной затяжной эффект. В первую очередь, каждый раз, когда цель перемещается на 5 футов или более в одном действии (добровольно или нет), она получает указанный урон. Цель может удалить внедренный объект основным действием, нанося при этом указанные повреждения. В качестве альтернативы, при успешной проверке Медицины (СЛ = 15 + 1-1/2 уровень предмета оружия), другое существо может удалить объект из цели и не нанести никакого урона. Несколько встроенных объектов каждый наносят свой указанный урон и должны быть удалены по одному за раз.

Утомление
Цель должна преуспеть в испытании Стойкости иначе она получит состояние утомления на 1 раунд за уровень предмета оружия. Это состояние может быть устранено как нормальное.

Облучение
Цель должна преуспеть в испытании Стойкости иначе она заболеет лучевой болезнью (*Core Rulebook* 404). СЛ для этой болезни равен СЛ для критического удара оружия. Это считается низкоуровневой радиацией, независимо от СЛ.

Струя
Атака испускает струю энергии, которая наполняет цель и простирается, чтобы ударить второе существо. Эта вторичная цель должна находиться рядом с исходной целью а также на противоположной границе или противоположном углу пространства цели от вас. Если вы сомневаетесь в том, что положение второго существа по сравнению с целью делает его объектом струйной атаки, проведите линию от центра вашего пространства до центра пространства второго существа. Если линия проходит через противоположные границы или углы пространства основной цели, то второе существо является допустимой целью для струйной атаки. сли имеется несколько допустимых целей повреждения струей, вы выбираете, какая из них является вторичной целью. Бросьте число урона, указанное в струе оружия: вторичная цель получает этот урон (не умноженный на критический удар) любого типа энергетического урона, который наносит оружие.

Высасывание
Это оружие может высасывать жизненные силы из цели, истощая ее жизненные силы и оставляя ее неустойчивой. Цель должна преуспеть в испытании стойкости иначе получит состояние Сбит с цели на 1 раунд за уровень предмета оружия. Это не имеет никакого эффекта, если цель невосприимчива к болезням.

Тошнота
Цель должна преуспеть в испытании Стойкости иначе она получит состояние тошнота на 1 раунд.

Импульс
Заряд оружия взрывается в импульсе энергии. Все существа, находящиеся рядом с первоначальной целью, получают количество урона, указанное в записи импульса, того же типа, что и начальная атака оружия.

Толчок
Цель отталкивается от вас на указанное расстояние. Если цель натыкается на препятствие, она перестает двигаться и падает ничком.

Вторая дуга
Энергия атаки продолжает перескакивать от второй цели к третьей. Это действует идентично эффекту критического удара дуга (*Core Rulebook* 182), за исключением того, что вторая дуга не может нацелиться ни на первоначальную цель атаки, ни на существо, пораженное особым свойством первая дуга.

Дезориентация
Цель должна преуспеть в испытании Стойкости иначе она заболеет на 1d4 минуты. то не имеет никакого эффекта, если цель невосприимчива к болезням.

Немота
Цель не может говорить или делать какие-либо вокализации в течение 1 раунда.

Удушение
Оружие высасывает атмосферу из цели. Если цель одета в броню или скафандр, который активировал систему жизнеобеспечения, оружие истощает количество дней этой защиты, равное половине уровня предмета оружия. Если это полностью истощает систему жизнеобеспечения или если цель не носила никакой такой защиты, цель должна преуспеть в Испытании Стойкости, чтобы спастись иначе получит бессильное состояние.

Описание Оружия

Статистика по следующим видам оружия приведена в соответствующей таблице оружия. Оружие обычно перечисляется в соответствующих категориях (криооружие, дезинтеграторное, огненное, плазменное, огнестрельное, электрооружие или звуковое). Описания гранат начинаются на странице 39, описания кристаллов солярианского оружия-на странице 49, а описания боеприпасов на странице 55. Оружие с оперативным особым свойством перечислено в разделе Оперативное оружие на стр. 41.

Криооружие

Несмотря на то, что многие криооружия выпускают сверх охлажденный газ в цель, существуют различные варианты этого основного механизма. Некоторые виды криооружия объединяют хладагенты с более традиционными поражающими элементами, нанося кинетический и энергетический урон, а некоторые используют гораздо более странные технологии. Независимо от их специфики, большая часть криооружая имеет встроенный резервуар охлаждающей жидкости, который постоянно пополняется за счет переработки различных газов, находящихся в типичной атмосфере; следовательно, для функционирования большинства этих видов оружия требуется только батарея.

Костяной пистолет
Обычно изготовленные из костей и хрящей, эти пистолеты ценятся Флотом Мертвецов и членами Ургатоанской церкви, но они также были найдены в областях галактики, не затронутых Эоксианским влиянием. Энергетические разряды костяного пистолета представляют собой особую смесь холода и негативной энергии, которая проходит безвредно через неживое. Костяные пистолеты обычно классифицируются как "Могила", "Крипта", "Гробница" и "Хранилище".

Костяной скипетр
Эти тонкие булавы часто сделаны из многочисленных переплетенных костей—как и следовало ожидать от оружия, разработанного Эоксианцами, пропитанного серебристым сплавом абсолютного нуля, который мгновенно вытягивает тепло из живых существ при контакте. Охлаждающие костяные скипетры и пустотные костяные скипетры имеют мелкие нити из редкого сплава, в то время как костяные скипетры окоченения и костяные скипетры кадавра мерцают вместе с ним.

Распылитель хладагента
Распылители хладагента были разработаны в соответствии с принципами огнемета, но с оглядкой больше на помехи, чем на явный ущерб. Специалисты могут легко опознать распылитель хладагента по громоздкой изоляции, окружающей резервуар хладагента распылителя. Оружие выпускает конус активного хладагента, который застывает и замораживает живую ткань. Хотя он и не безвреден, его действие менее смертоносно, чем у большинства видов энергетического оружия. Распылители хладагента зимний, ледяной, ледниковый и изотермический работают одинаково, хотя их разрушительный потенциал варьируется от одной модели к другой.

Криошип
Криошипы зародились как средства пожаротушения, но с тех пор они стали оружием и теперь выполняют различные функции. Оружие выпускает шип гиперохлажденной жидкости, которая может быть настроена на то, чтобы потушить небольшой пожар или нанести удар холодом по своей цели. Большинство пользователей криошипа интегрируют лабиринты полимерных трубок и резервуаров с охлаждающей жидкостью в свою броню, чтобы держать его всегда под рукой. Персональный криошип основан на модели, первоначально разработанной для использования в прототипах силовой брони (поскольку такие ранние конструкции подвержены пожарам, вызванным инженерными неисправностями). Бытовые криошипы обычно используются пожарными бригадами, а промышленные криошипы чаще всего хранятся под рукой в массивных инженерных отсеках звездолетов.

Преобразователь энергии
Коробчатые устройства, покрытые различными датчиками и выступающими антеннами, преобразователи энергии напоминают опасно экспериментальные части оборудования. Эти устройства инвертируют процесс аннигиляции материи-антиматерии; вместо того чтобы генерировать огромное количество тепла из крошечной частицы материи,

преобразователь энергии генерирует крошечную частицу материи, извлекая невероятное количество тепловой энергии из ближайшей области. Тактические, продвинутые и элитные преобразователи энергии создают относительно большие частицы материи, черпая для этого энергию из большей области.

Замораживающий луч

По всей галактике практически каждая достаточно развитая цивилизация создала свою собственную вариацию замораживающего луча. Все замораживающие лучи действуют аналогичным образом, испуская длинную линию переохлажденного газа, но отдельные модели отражают эстетику дизайна их вида. На мирах Соглашения наиболее распространенные модели отражают узкий профиль Верчитских технологий или костлявые выступы Эоксианского дизайна. Hiemal, algid и glacial замораживающие лучи просто производят экстремальное снижение температуры вдоль линии действия оружия. Изотермические замораживающие лучи вызывают постоянное падение температуры, нанося дальнейший ущерб, в то время как гипотермические замораживающие лучи вызывают многократное снижение температуры в быстрой последовательности для дальнейшего увеличения разрушения.

Ледяной молот

Двуручный молот с резервуаром охлаждающей жидкости в вершине, ледяной молот одновременно дробит и замораживает свою цель. Поскольку большинство веществ становятся хрупкими и склонными к разрушению при воздействии экстремально низких температур, ледяной молот превосходно повреждает объекты, в которые он попадает. Ледяные молоты выпускаются в моделях aufeis, iceberg, floe, and glacier.

Проектор мороза

Для установки морозного проектора требуется два слота для улучшения брони: один для короткого широкого ствола, а другой для канистры с охлаждающей жидкостью и батареи; кабели и шланги соединяют два компонента. Это оружие выпускается в моделях класса frostbite, класса hailstorm и класса blizzard.

Штормовой жезл

Вихрь переохлажденного воздуха кружится вокруг этого тонкого жезла, замораживая цели еще до того, как жезл соприкоснется с ними, и сбивая опасные снаряды с курса. Штормовой жезл является наиболее распространенной моделью и широко доступен на Идари и в других общинах касат, а более поздние разработки привели к более мощным cyclone и hurricane, gale жезлам.

Град пистолет

Град пистолет включает в себя камеру за стволом, в которой циркулирует переохлажденный пар и заставляет его сливаться в острые, как бритва, осколки льда, которые оставляют врагов с окровавленными кровоточащими ранами. Subzero, gelid, ultracold и absolute-zero град пистолеты производят все более крупные и зазубренные осколки.

Град пушка

Градовые пушки используют сложную интегрированную систему охлаждения для создания ошеломляющих ледяных заграждений.

В отличие от многих криооружений, высокая производительность и массивный ствол град пушки позволяют вести огонь в автоматическом режиме, что позволяет поражать цели. Subzero град пушки являются стандартной моделью, и увеличивающаяся поражающая способность gelid, ultracold, absolute-zero, и clathrate град пушек оказывается привлекательной для многих, кто клянется таким оружием.

Ледяной карабин

Вместо того, чтобы полагаться на охлаждающую жидкость для производства переохлажденного газа, ледяной карабин выкачивает тепло из больших вентиляционных отверстий, встроенных в приклад оружия, и использует изменение температуры для производства хрупких, острых как бритва осколков льда в камере. Такая конструкция позволяет ему либо произвести короткий прицельный выстрел, либо обрушить град колющих игл на группу врагов. Технология теплообмена, используемая в этом оружии, распространена на Верчес, где она используется для многих целей, что позволяет относительно легко найти их на Мирах Соглашения, от subzero моделей (часто построенных в незаконных подвальных лабораториях) до absolute-zero ледяных карабинов, которые являются лучшими на Мирах Соглашения. Карабины Gelid и ultracold ледяные карабины улучшают технологию и общую мощность версии subzero.

Ледяная установка

Ледяная установка выстреливает в противника огромной глыбой льда. Оружие тяжелое и медленно стреляет, но вес сверхохлажденного льда может сбить противника с ног и нанести значительный урон холодом. Установки Aufeis и iceberg производят небольшое количество льда, которое может храниться в квадратном стволе оружия, что иногда делает их более похожими на громоздкие устройства, чем на оружие. Более сложные ледяные установки floe, glacier и icecap создают большое количество льда непосредственно перед стволом, стабилизируя эту массу когтистыми выступами перед выстрелом.

Ледяная игла

Это ручное оружие ближнего боя, кажется, является не чем иным, как ручкой с прорезью на одном конце. Как только флакон с инъекционным веществом вставляется в эту прорезь, ледяная игла образует тонкий ледяной шип вокруг этого жидкого ядра, позволяя вам вводить вещество во врага практически не обнаруживаемым оружием. Undercover и furtive ледяные иглы часто используются главным образом для их инъекционных возможностей, тогда как artifice, espionage и subterfuge ледяные иглы наносят значительный ущерб вместе с инъекцией.

Посох ледяной звезды

Посох ледяной звезды - это дань уважения планете Верчес, где иммигранты ширрены, сделавшие свои первые Миры Соглашения домом, разработали это оружие. Один конец этого посоха светится жаром, в то время как другой конец мерцает морозом, предлагая владельцу выбор, который использовать для каждого удара—особое удовольствие для его создателей ширренов. Посохи Ледяной звезды бывают модели defender, seeker, warrior, drifter, и leader.

Луч онемения
Сложные алгоритмы, средства управления и меры безопасности внутри луча онемения гарантируют, что оружие никогда не понизит температуру своей цели до смертельного уровня. Tactical и advanced лучи онемения используются в населенных районах, в то время как elite и paragon лучи онемения чаще используются в военных целях. Эти модели, предназначенные для использования вблизи гражданских лиц, включают в себя видные внешние компьютерные интерфейсы, как бы рекламируя их функции безопасности, в то время как военные модели имеют тенденцию к гладкому, традиционному дизайну.

Теневые цепи
Последователи Зон-Кутона разработали первые теневые цепи, используя передовые технологии теплопередачи, но чужаки быстро перестроили оружие, создав функциональные факсимиле из своих собственных технологий. Звенья теневых цепей быстро поглощают тепло, в то время как их сильно изолированная рукоятка защищает их владельцев от прямого воздействия морозной темноты. Многие приверженцы Полуночного Владыки пользуются теневыми цепями follower, acolyte и penitent, в то время как только самые набожные могут позволить себе более мощные церковные и религиозные теневые цепи.

Теневой пистолет
Вдохновленный Теневым Планом — или, как говорят некоторые, последователи Зон-Кутона — теневой пистолет воспроизводит энергию Теневого Плана, чтобы на мгновение отделить цель от термодинамической энергии Вселенной, повреждая ее мгновенным изменением температуры. С их теневым внешним видом модели caliginous и sable напоминают пушки, вырезанные из полированного обсидиана, тогда как более продвинутые модели tenebrous и umbral больше похожи на то, что они были вырезаны из черноты космоса.

Ледяной клинок с шипами
Ледяной клинок с шипами является видоизменением традиционного клинка с шипами касат. Его более длинная изогнутая рукоятка включает в себя внутренние каналы, где охлаждающая жидкость накапливается до тех пор, пока она не высвобождается движениями владельца. Ледяные клинки класса "Обморожение", "град", "метель" и "лавина" легко доступны на рынках, которые регулярно обслуживают касатов, но подобное оружие, появляющееся на дальних мирах, заинтриговало касатанских археологов.

Усмиритель
Усмиритель напоминает полый стержень с внутренними запасами охлаждающей жидкости, причем он полагается на силовые движения пользователя для распыления охлаждающей жидкости вперед. Используемые главным образом силами безопасности касат для предотвращения бегства подозреваемых, усмирители покрывают свои цели тонким слоем вытесненных хладагентов, которые вызывают временное болезненное замораживание кожи цели, которое наносит незначительный длительный урон. При удачном выстреле замерзший слой также препятствует способности цели функционировать.

Усмирители Frost и rime часто используются миротворческими силами,в то время как усмирители sleet и glacier обычно используются только пиратами или группами наемников.

Пустотная винтовка
Огнестрельное оружие, созданное из кристаллов с Плана Тени, пустотная винтовка уникальна тем, что сила, протекающая через эти кристаллы, позволяет винтовке стрелять чернильными болтами из истощающего жизнь холода. Ледяная энергия винтовки может причинить вред только живым, поэтому она ничего не делает с конструктами и нежитью. Несмотря на это, винтовка остается фаворитом последователей Ургатоа. Пустотные винтовки класса "Могила" и "склеп" являются стандартным вариантом для рядовых морских пехотинцев эоксианского флота, в то время как пустотные винтовки класса "могила", "оссуарий" и "курган" предназначены для элитных сил.

Пустотный посох
Довольно распространенные на Эоксе, пустотные посохи разработаны с использованием обширных технологий, полученных с помощью некромантии, что приводит к неотражающей черной окраске и целому ряду болезненных эффектов. Цель, пораженная пустотным посохом, испытывает эффекты, сходные с обморожением, поскольку оружие высасывает жизненную энергию из цели на клеточном уровне и, в некоторых случаях, вызывает осложнения с дыханием и другими жизненно важными функциями. Пустотные посохи типа "Могила", "Склеп", "Гробница" и "Оссуарий" относительно распространены на всех мирах Соглашения, в то время как пустотные посохи класса "Курган" почти никогда не встречаются нигде, кроме Эокса.

Нуль-нож
Нуль-нож выглядит очень похожим на сложенный выкидной нож, хотя рукоятка несколько массивнее из-за батареи; при активации нуль-нож образует лезвие, полностью состоящее из ауры интенсивного холода, а не стали. Нуль-нож класса обморожения-это легко добываемое оружие, лезвие которого быстро аккумулирует хлопья замороженного материала в большинстве атмосфер. Более продвинутые ножи класса hailstorm, blizzard, avalanche и icequake включают технологию, которая устраняет нарастание.

Дезинтеграционное оружие
Это мощное оружие более формально называют высокоэнергетическими протонными разделителями, поскольку они производят потоки заряженных полей, которые разъедают и разрушают материю во многом так, как это сделала бы субатомная кислота. Однако, поскольку их действие, похоже, превращает металл в шлак, пластик в ядовитый пар, а плоть в слизь, они широко известны как дезинтеграторы.

Большинство военных подразделений избегают дезинтеграторов из-за относительно малой дальности действия оружия и высокого энергопотребления. Однако, поскольку они причиняют ужасную боль, они популярны среди охотников за головами, пиратов и других участников боевых действий, которые стремятся не только убить, но и запугать.

Культисты Пожирателя особенно почитают дезинтеграторы, потому что оружие отсекает плоть их врагов, как будто какая-то невидимая сила поглощает ее.

Наиболее распространенные виды дезинтеграторного оружия следуют аналогичной модельной последовательности: ликвидатор, дециматор, палач и истребитель. Несколько видов дезинтеграторного оружия используют альтернативные модельные последовательности.

Разделитель

Некоторые производители упростили конструкцию пистолета-дезинтегратора, чтобы создать более доступный вариант; результат их усилий называется просто разделителем. Разделитель меньше и легче, чем пистолет-дезинтегратор, обменивая часть своей прямой разрушительной силы на способность причинять поверхностную боль, которая может заставить цели дрожать в своих ботинках. В Апостейском городе Врат ночи правящий дом Цейцерер выпускает разделители для своих силовиков, многие из которых называют оружие “посредниками". Производители обычно выпускают bruiser, pusher и screamer разделители.

Дезинтеграторная пушка

Эта широкоствольная пушка испускает поток энергии красного оттенка, который исходит от тяжелого протонного бака оружия, поражая всех врагов в линии. Как и большинство видов дезинтеграторного оружия, они доступны в моделях ликвидатор, дециматор, палач и истребитель.

Дезинтеграционная плеть

Дезинтеграционная плеть—это чудо биоинженерии-технологический живой организм, который питается материей, разрушая ее собственным высокоэнергетическим протонным полем. В результате получается черная змееподобная плеть, потрескивающая с красным оттенком энергии, что делает это оружие обычным для тех, кто хочет запугать своих врагов. Дезинтеграционные плети обозначаются в стандартном методе для оружия дезинтегратора: ликвидатор, дециматор, палач и уничтожитель.

Пистолет- дезинтегратор

Этот здоровенный пистолет имеет два небольших внутренних резервуара, которые создают энергию, необходимую для уничтожения целей владельца. Пистолеты-дезинтеграторы выпускаются в моделях ликвидатор, дециматор, палач и истребитель.

Дезинтеграторная винтовка

По сравнению с другими видами длинноствольного оружия, дезинтеграторная винтовка тяжелее, чем кажется из-за ряда круглых энергогенерирующих отсеков на ее раме. Эти отсеки создают достаточно энергии для оружия, чтобы разжижать тела врагов. Клиенты с хорошими связями могут приобрести винтовки "ликвидатор", "дециматор", "палач" и "истребитель".

Шлак пушка

Ранние модели дезинтеграторного оружия предназначались исключительно для нанесения беспорядочных коррозионных повреждений целям. Шлак-пушка это немного более усовершенствованная версия, хотя ей и не хватает той общей мощности, которая была у первых прототипов. Его выстрелы немного более сконцентрированы, нанося существенный урон объектам и нанося болезненные, длительные раны цели при прямом попадании. Scrapper шлак-пушка является самой маленькой доступной моделью, используемой для удаления выбранных частей из разбитого звездолета, как и для удаления экипажа с корабля в первую очередь, а модели scoring и flux имеют высокие ранящие возможности.

Нанитовый разделитель

В то время как большинство видов дезинтеграторного оружия производят поток энергии, который поражает единственную цель, нанитовый разделитель программирует нанитов на воспроизведение разрушительной энергии дезинтегратора на заданной области. Встроенные генераторы, используемые для перегрузки нанитов для достижения желаемого эффекта, делают нанитовый разделитель тяжелым, громоздким оружием, которое требует опытного пользователя. Каустический нанитовый разделитель и купоросный нанитовый разделитель являются смертоносным, разрушительным оружием.

Огненное оружие

Огненное оружие наносит огненный урон, не полагаясь на лазеры или плазму. Многие виды огненного оружия способны поджигать свои цели, нанося постоянный огненный урон в дополнение к первоначальному. Огненное оружие обычно наносит огненный урон через перегретые катушки или воспламенение газа; в то время как многие виды огненного оружия используют топливо (реактивную смесь углеводородов) в качестве боеприпасов, некоторые виды огненного оружия используют батареи или другие типы боеприпасов.

Агитатор

Агитатор-это портативный генератор микроволнового излучения, который быстро нагревает цели для создания внутренних пузырьков пара или заставляет цели вспыхивать. Чем дольше оружие сфокусировано, тем интенсивнее становится волнение, что делает его предпочтительным для защиты бункеров, постов охраны и других огневых точек. Ember агитаторы и blaze агитаторы полагаются на отдельные генераторы, принимая форму громоздкого цилиндра в середине пушки, который зловеще гудит, когда оружие стреляет, но технология миниатюризации позволяет inferno агитаторам и solar flare агитаторам включать несколько меньших генераторов для увеличения эффекта.

Пламенная винтовка

Пламенная винтовка-это громоздкое, неудобное оружие, с винтовочным прикладом и двумя баками топлива, установленными на стволе. По сравнению с другим топливным оружием, пламенная винтовка стреляет гораздо более узкой струей топлива, что обеспечивает большую точность. Любящие огонь наемники часто выбирают пламенную винтовку, чтобы не обжечь своих союзников. Ifrit-, salamander-, hellhound-, firedrake-и phoenix-class пламенные винтовки распространены по всем Мирам Соглашения.

Горелка
Неотличимая от огнемета для стороннего наблюдателя, горелка использует топливо в качестве горючего для получения сильной струи пламени. Однако чуть более узкое сопло и гироскопы для подавления отдачи позволяют горелке выпускать потоки топлива с большим контролем и фокусировкой, чем ее традиционный кузен. Горелки класса "Ифрит", "саламандра", "адская гончая", "огненный дракон" и "феникс" широко доступны.

Пылающие цепи
Рыцари Преисподней Ордена Цепи отдают предпочтение этим отрезкам почерневшей раскаленной цепи, которые часто включают в свои сложные узоры гравюры адских рун или адских пейзажей. Пылающие цепи известны не столько своим уроном, сколько своей чрезвычайной гибкостью в поражении врага—и, конечно же, визуальными образами, которые производит пылающая цепь в сочетании с отличительной броней Рыцаря Преисподней. Наиболее часто используются названия орденов для различных моделей, от огненных цепей класса дьявола до огненных цепей класса мальбранша и архидьявола.

Пистолет - дракон
Пистолет - дракон имеет широкий ствол, который часто имеет форму драконьей пасти. Оружие выпускает отдельные шары горящего топлива, которые могут прилипать к целям. Пистолет -дракон wyrmling выпускает небольшие топливные шары, в то время как пистолеты - драконы drake и wyvern имеют увеличенную мощность. Настоящий пистолет - дракон столь же разрушителен, сколь и редок.

Драконья винтовка
Более крупная и мощная версия пистолета -дракона, драконья винтовка также обычно имеет драконьи мотивы или иконографию в своем эстетическом дизайне. Шарики топлива из драконьей винтовки несколько больше, чем из пистолета, и оружие может быть настроено на серию выстрелов в быстрой последовательности. Доступны драконьи винтовки Wyrmling, drake и wyvern, а также мощная и редкая настоящая драконья винтовка.

Пламенная пушка
Пламенная пушка выбрасывают большие шары газированного топлива с тщательно выверенным временем воспламенения. Полученный взрыв обычно хорошо локализован и может быть помещен с удивительной точностью. Хотя это оружие питается от того же резервуара с топливом, что и в горелках и огнеметах, оно представляет собой сложную мешанину воздушных резервуаров, обнаженных схем и трубок, необходимых для получения идеальной смеси для управляемых взрывов. Пламенные пушки "Огненный шар" - самая слабая версия этого оружия, превосходящая по мощности пусковые установки "Пламя жертвоприношения" и исключительно мощные пусковые установки "пламя сверхновой".

Пламенный пистолет
Изобретательные производители разработали более эффективные версии классического пламенного пистолета, в результате чего появились модели blaze, inferno и solar flare. Как и другие пламенные пистолеты, более продвинутые модели выпускают из стволов линии воспламененного топлива, но они работают при более высоком давлении и включают нанотехнологию, которая расщепляет топливо на более летучие соединения при выстреле.

Сигнальная винтовка
Сигнальная винтовка похожа по внешнему виду на боевую винтовку, хотя имеет немного более широкий ствол и магазин. Это оружие стреляет фальшфейерами, которые обычно не наносят огромного урона, но могут отвлечь противников. Ослепляющие сигнальные винтовки стреляют единственной, относительно простой вспышкой, в то время как вивифирная сигнальная винтовка разбивает фальшфейер и сжигает его в мгновение ока, провоцируя гораздо больший свет и тепло. Модели Coruscator, scorcher и nova запускают больше фальшфейеров одновременно, чтобы увеличить их урон.

Огненные пои
Огненные пои состоят из двух утяжеленных шаров, прикрепленных к длинному кабелю; пара вращается в элегантном, эффектном танце вращающегося огня. Огненный шар и огненные пои сжигания используют топливо для создания пылающего нимба вокруг металлического корпуса шара, в то время как сверхновые и огненные пои деления обходятся без корпуса и вместо этого сжимают топливо, чтобы создать плотную массу пылающего тепла вместо каждого шара. Эффективное использование огненных пои затруднено из-за сложного обращения с ним, и касаты и другие расы с дополнительными конечностями считают, что у них есть существенное преимущество в этом отношении.

Гамма-винтовка
Гамма-винтовки направляют концентрированные всплески гамма-излучения, которые достаточно сильны, чтобы преодолеть обычную систему жизнеобеспечения, сжигая цели на расстоянии, хотя пользователи такого оружия рискуют подвергнуться воздействию именно этого излучения. Многие считают, что разрушительное воздействие луча достаточно, чтобы перевесить риск, и цели могут даже быть подвержены лучевой болезни при попадании в жизненно важный орган. Земляные гамма-винтовки и ионизирующие гамма-винтовки пропускают энергию через массив радиоактивного материала в стволе, чтобы произвести свои смертоносные эффекты. Ядерные и синхротронные гамма-винтовки вместо этого производят излучение в торе вблизи приклада винтовки, что делает их гораздо более мощными, хотя и все еще опасными для пользователя

Гулч-пушка
Гулч-пушки являются подвигом бесстрашной работы исок; винтовки используют дробовые патроны в качестве боеприпасов, но детонируют их полностью во внутренних камерах винтовки, вместо этого стреляя языком пламени, сопровождаемым ужасным шумом. Технология гулч-пушки в конечном итоге превратилась в более короткий и стабильный снаряд, но пуристы исоки и отчаянные покупатели одинаково поддерживают рынок для этого оружия.

Воспламенитель
Воспламенитель имеет темно-красный кристаллический стержень вместо обычного длинноствольного ствола. Этот кристалл фокусирует инфракрасный свет на отдаленном противнике, заставляя цель вспыхнуть пламенем.

Ассасины и дроу особенно часто отдают предпочтение этому оружию из-за отсутствия каких-либо видимых разрядов. Ember, blaze, inferno и solar flare воспламенители распространены во многих местах.

Кадило из металлолома

Цепь, кабель или другой шнур соединяет длинную рукоятку этого оружия с перфорационным или решетчатым контейнером, наполненным исключительно летучими соединениями. Немногие настолько глупы, чтобы использовать такое оружие, поэтому в его конструкции было мало прогресса, но многие космические гоблины используют мусорные кадила с безрассудной и даже радостной самоотверженностью. В то время как он чаще всего используется в ближнем бою, кадило из металлолома также может быть брошено во врага. Как и многие собранные воедино орудия, кадило из металлолома неустойчиво; при броске атаки натуральной 1 она наносит свой обычный урон пользователю и получает сломанное состояние.

Магматический клинок

Несмотря на то, что этот крепкий меч, кажется, сделан из камня, когда он бездействует, после включения питания лезвие трескается и плавится в светящуюся полосу магмы, удерживаемую на месте магнитными полями. Невероятная жара наносит тяжелые повреждения целям. Риолитовые магматические клинки-самая доступная модель, андезитовые и базальтовые магматические клинки имеют повышенную интенсивность, а грозный плагиоклазовый магматический клинок-самый опасный.

Метеоритная глефа

Глефа-древнее оружие, первоначально разработанное для использования всадниками и против них. Метеоритная глефа-это улучшение оригинального дизайна Легиона Небесного пламени, включающее топливный бак у основания слегка изогнутого лезвия и опирающееся на длинное древко, чтобы держать владельца на безопасном расстоянии. Метеоритные глефы подразделяются на тактические, продвинутые, элитные и идеальные модели.

Призрачный кинжал

Призрачный кинжал-это элегантное одноручное лезвие, которое излучает ауру перегретого воздуха, вызывающую видимые искажения в воздухе вокруг него. Этот незначительный эффект сдвига позволяет легче застать врагов врасплох с его помощью. Широкая кольцевая защита защищает руку владельца, пока клинок активен. Призрачные кинжалы искажения являются стандартной моделью; призрачные кинжалы галлюцинации и иллюзии имеют повышенные возможности нанесения урона.

Топливный конвертер

Это длинное оружие имеет дополнительный цилиндр, соединенный с топливным баком, который содержит ряд конвертерных фильтров, содержащих активные бактерии. Отвод потока топлива через эту систему перед запуском позволяет бактериям превращать топливо в кислоту. В дополнение к тактическим, продвинутым, элитным и абсолютным топливным конвертерам, производители выпустили легкий топливный конвертор для промышленного применения.

Пирод

Изготовленные из изолированной трубки, содержащей встроенный топливный бак с соплом на одном конце, пироды выбрасывают сгусток пламени, когда их с силой раскачивают. Это оружие используется в танцах и боевых действиях лашунта так же часто, как и в серьезном ближнем бою, и многие из них имеют элегантную лазерную гравировку, скульптурные рукоятки или другие эстетически приятные элементы. Светящиеся пироды производятся с большим вниманием к эстетике, в то время как факельные пироды и маячные пироды предназначены для максимизации их огневой мощи.

Рэдкэннон

Рэдкэнноны-это большое, опасное в обращении оружие, обычно используемое отчаянными, безрассудными или неживыми пользователями. Высоковольтные конденсаторы рэдкэннона направляют энергию через магнетрон и трансформатор, создавая массивные взрывы радиоактивных волн, сжигая цели и, как правило, подвергая цель—и потенциально пользователя—опасному уровню радиации. Культисты Пожирателя часто используют электромагнитные рэдкэноны, нейтронные рэдкэноны и даже рэдкэноны быстрого распада, не обращая внимания на опасность оружия.

Радшот

Запрещенные в большинстве цивилизованных регионах Миров Соглашения, радшоты известны безрассудным количеством радиации, которую они производят. Несмотря на протесты живых, характерные укороченные стволы радшотов и громоздкие защитные чехлы часто можно увидеть на рынках Эокса или на бедре офицера Флота Мертвецов. Они названы в честь типа излучаемых ими волн: электромагнитный, нейтронный и быстрый распадный.

Резистивный стержень

Металлический стержень имеет тщательно изолированную рукоятку и резистивную катушку, предназначенную для создания сильного тепла, окружающего основную часть вала дубинки. Несмотря на то, что оружие названо в честь его проектирования, оно часто используется членами Фронта освобождения андроидов и других повстанческих группировок из-за его вызывающего названия и простоты конструкции. Тензометрические резистивные стержни сохраняют некоторую гибкость и проще в использовании, в то время как термисторные и пьезорезисторные резистивные стержни используют более совершенные катушки для получения более горячего выхода. Индукционные резистивные стержни работают на более высоких мощностях и значительно более опасны.

Обжиган

Обычно в областях, где воспламеняемость топлива является помехой, например в охраняемых джунглях Кастровела, обжиганы используют микроволновый излучатель для поджигания целей. Излучатель обычно представляет собой короткий цилиндр, расположенный над спусковым крючком пистолета, и его регулируемая мощность позволяет владельцу наносить смертельный или несмертельный урон. Оригинальный проект, микроволновый скорчган, является наиболее широко используемым, а более поздние разработки фокусируются на определенной полосе частот,

причем S-band, C-band, K-band и X-band скорчганы достигают все большей мощности и точности.

Жгучий грейфер

Жгучий грейфер изначально был разработан для художников, которые создают свои грезы в различных металлах. Грейфер имеет несколько слоев изоляции, чтобы отделить руку владельца от катушек сопротивления, покрывающих ладонь и пальцы; таким образом, перчатку часто ошибочно принимают за простую хорошо изолированную рабочую перчатку. Длительное применение этого тепла может размягчить многие металлы, что помогает в скульптурных работах, но даже быстрое прикосновение может нанести болезненные ожоги, позволяя обжигающим грейферам стать в два раза менее заметным оружием. Версии, обычно используемые скульпторами, обозначаются как низкотермичные и высокотемпературные, хотя это относительное различие, поскольку оба работают при температурах, способных нанести существенный ущерб. Вооруженный обжигающий грейфер отбрасывает видимость того, что он является инструментом художника, хотя те, кто обучен его использованию, обнаруживают, что его функциональность существенно не отличается от других моделей.

Дробовой пистолет

Громоздкое оружие, предпочитаемое неряшливыми бойцами с ограниченными ресурсами, этот негабаритный пистолет использует дробовые патроны в качестве боеприпасов, но создает язык пламени ближнего действия. Считается, что он вдохновлен более длинной гулч-пушкой, но дробовой пистолет также является фаворитом исок. Доступные модели включают дробовой пистолет bombard, дробовой пистолет blaze и дробовой пистолет fury.

Волновой модулятор

Частота выхода волнового модулятора может быть настроена так, чтобы либо сжечь цель, либо бомбардировать ее разрушительными звуковыми вспышками. Ширрены отдают предпочтение этим коробчатым пистолетам из-за острых ощущений от выбора типа урона при каждом выстреле. Волновые модуляторы выпускаются в пронумерованных моделях.

Гранаты

Гранаты-это метательное оружие, которое взрывается при ударе, поражая определенную область. Гранаты обычно классифицируются по римской системе счисления. Правила использования гранат приведены на странице 182 *Core Rulebook*, в то время как правила для метательного оружия в целом (включая гранаты) приведены на странице 245 этой книги. Гибридные гранаты, содержащие магические компоненты, можно найти на странице 126 этой книги.

Пенная граната

Пенная граната взрывается при ударе, чтобы выпустить взрыв огнетушащей пены, похожей на ту, что из огнетушителя. Эта пена уменьшает урон от состояния горения или от эффекта критического попадания окисления, получаемого существами в пределах области, на указанную величину каждый раунд; это прекращает состояние горения или эффект окисления, если он уменьшает количество урона до 0.

Это также прекращает любые действующие огни в пределах пораженной области.

Святая граната

Произведенные жрецами добрых божеств, святые гранаты взрываются брызгами освященной воды, которая вредит нежити и злым потусторонним существам, оставляя другие существа и предметы просто влажными. Обычно этого количества воды недостаточно, чтобы повредить компьютеры или другие электронные или технологические элементы.

Пульсовая граната

Пульсовая граната при ударе испускает мощный электромагнитный взрыв, повреждения и эффекты которого применимы только к конструктам с технологическим подтипом. Конструкции, сниженные до 0 ПЗ пульсовой гранатой, не разрушаются, а просто не функционируют до тех пор, пока не восстановятся до 1 или более Пунктов Здоровья. Электромагнитная волна от пульсовой гранаты недостаточно интенсивна, чтобы воздействовать на аугментации, оружие, броню или другое технологическое оборудование.

Бунтовая граната

Бунтовые гранаты являются стандартной мерой среди полицейских сил, поскольку они наносят несмертельный урон и замедляют движение существ, пострадавших от взрыва.

Веб-граната

Разработанная с использованием образцов биологической паутины Хаанса, веб-граната взрывается, покрывая область липкими нитями высокопрочных волокон, делая пораженную область труднопроходимой.

Лазерное оружие

Лазерное оружие наносит огненный урон с помощью высокофокусированных лучей света. Эти лучи могут проходить сквозь стекло и другие прозрачные физические барьеры, нанося ущерб таким барьерам, проходя через них. Барьеры энергии или магической силы блокируют лазеры, и лучи проходят безвредно через невидимых существ. Туман, дым и другие облака обеспечивают как укрытие, так и скрытие от лазерных атак. Лазеры могут пронзать темноту, но не дают никакого освещения.

Подавляющий луч

Обладая более широким лучом, чем обычные лазеры, подавляющий луч предназначен для борьбы с толпой и других гражданских целей. Хотя эти лучи легальны для гражданских лиц, большинство моделей имеют определенную тематику, соответствующую броне местной полиции; сине-золотые модели Стюардов распространены на всех Мирах Соглашения. Выстрелы из этих ружей вызывают сильный дискомфорт, а попадание в глаза может вызвать временную слепоту. Модели начинаются с обозначения вспышки и увеличиваются по интенсивности следующим образом: вспышка, строб, звездная вспышка и солнечное пятно.

Конвергентный лазер

Для тех, кто ищет действенные лазерные атаки в надежном, относительно легком формате, конвергентный лазер - идеальное оружие.

Меньшие по размеру лазеры оружия синхронизируют и фокусируют свой луч на одной цели, чтобы нанести больше урона, чем любой отдельный луч может нанести в одиночку; однако необходимость тщательно прицеливаться и корректировать оружие делает его несколько медленнее в стрельбе, чем его однолучевые аналоги. Как правило, различные лучи исходят из углов квадратного или треугольного ствола, соединяясь в одной точке на цели. Одноволновой конвергентный лазер излучает одну длину волны, причем все его лучи имеют один цвет. Многоволновые конвергентные лазеры производят волны разной длины для каждого луча, используя компьютер для постоянной регулировки выходного сигнала, в то время как широкоспектральный конвергентный лазер увеличивает количество лучей до тех пор, пока их точка соединения на цели не станет белой настолько яркой, что на нее больно смотреть.

Ослепитель

Ослепители - это форма контроля над толпой, используемая в основном для гражданского миротворчества. Пока оружие использует лазеры, для того чтобы повредить и иногда ослепить цели, лучи тщательно откалиброваны, чтобы избежать смертельных ранений. Построенные на тех же принципах, что и меньший подавляющий луч, ослепители также, как правило, носят цвета местных правоохранительных групп. Однако на этом сходство заканчивается, поскольку ослепитель представляет собой громоздкое устройство, обычно переносимое с помощью плечевого ремня, с его служебным концом, покрытым десятками стеклянных лампочек, окруженных коническим экраном. Преуменьшая эту несколько тревожную внешность, изготовитель Ослепителей ATex рассматривает оружие как важный инструмент для безопасного поддержания мира и распространяет оружие везде, где находится корпорация "Абадар".Ослепители бывают в моделях вспышка, стробоскоп и солнечные пятна.

Расходящийся лазер

Первоначально разработанные наряду с конвергентными лазерами, расходящиеся лазеры используют несколько лазерных лучей, испускаемых из массивного корпуса, для получения конусообразного выхода. Урон этого оружия значительно меньше, чем у конвергентных лазеров, но те же системы, которые синхронизируют длины волн в конвергентном лазере, позволяют расходящемуся лазеру фокусироваться на нескольких целях. Одноцветный луч одноволнового расходящегося лазера отличает его от мерцающих цветов многоволнового расходящегося лазера. Широкоспектральный расходящийся лазер имеет почти белый луч и может быть ошибочно принят за прожектор на первый взгляд-хотя и не целью, пораженной одним!

Шахтёрский лазер

Эта крепкая, короткоствольная лазерная винтовка напоминает шахтёрский лазер звездолета в миниатюре. Он стреляет мощным лучом, который теряет интенсивность после относительно короткого расстояния, что делает его не только полезным во многих горных работах и карьерах, но и эффективным в бою на средней дистанции для тех, кто обучен его использованию. Большинство технологически развитых цивилизаций разрабатывают шахтёрские лазеры, и эти инструменты обычно можно увидеть в руках рабочих из кланов Ульрикка и других шахтеров Диаспоры.

Легкие, средние и тяжелые шахтёрские лазеры находят широкое применение.

Фокусирующая винтовка

Эта удлиненная лазерная винтовка содержит дополнительные линзы, которые дополнительно фокусируют ее мощность, создавая мощный луч, который может пробивать многие вещества на дальностях, намного больших, чем у обычной лазерной винтовки. Фокусирующие винтовки с двойным, тройным и четверным фокусом используют все большее количество фокусирующих линз, усиливая лазер, но усложняя цену. Линзы винтовки с составным фокусом специально изготовлены из редкой формы стекла, что создает самую большую мощность, возможную в настоящее время для такого оружия.

Винтовка бесконечности

Винтовки бесконечности получили свое название от их формы, двух соединенных колец, похожих на символ бесконечности, с двумя дулами вдоль внешнего края одного кольца. Два кольца содержат витую петлю волоконно-оптических кабелей, которые направляют лазерный луч; добавление большего количества энергии к петле приводит к более мощному взрыву. Это оружие было впервые введено в миры Соглашения скиттермандерами (Starfinder Alien Archive 98), хотя их нынешняя номенклатура (тактический, продвинутый, элитный и абсолютный) была навязана другими производителями оружия.

Линзовый пистолет

Линзы этого лазерного пистолета перенастраиваются для оптимальной фокусировки между каждым выстрелом, что приводит к более мощной фокусировке лазера при более низкой скорости стрельбы. Пистолеты с цилиндрическими линзами и пистолеты с хрусталиковыми линзами фокусируют свои лазеры с помощью линз специальной формы, в то время как пистолеты с электронными линзами и пистолеты с солнечными линзами изготавливаются из более редких материалов и включают в себя тонкую электронику.

Ротолазер

Ротолазер использует во многом ту же технологию, что и автолучивая артиллерия, но в дополнение к направлению своего луча через вращающуюся матрицу линз, он также использует вращающуюся матрицу стволов, которая создает серию коротких лазерных взрывов. Этот вращающийся узел помогает оружию выдерживать жару и напряжение быстрого огня. Ротолазеры выпускаются в тактическом и продвинутом вариантах.

Змеиный лазер

Змеиный лазер-это создание Консорциума Аспидов, предназначенное для того, чтобы подорвать цены своих конкурентов, потребляя заряд батареи по более высокой ставке, чтобы стимулировать продажу дополнительных батарей, батарей большей емкости и услуг по подзарядке. Опытные космические путешественники знают схему, лежащую в основе змеиного лазера, и обычно избегают того, что они стали называть “лазером змеиного укуса”, хотя любители и новички часто падают на низкую начальную цену. Змеиные лазеры имеют те же названия моделей, что и многие стандартные лазерные винтовки (азимут, корона, афелий и перигелий), хотя опытные клиенты знают, что модели

змеиных лазеров часто немного менее мощны, чем их обычные аналоги.

Плечевой лазер

Это лазерное оружие имеет гладкий изогнутый корпус и глазообразное отверстие, и его можно установить в слот для улучшения брони, оставляя руки владельца свободными для других задач. Как следует из названия, большинство пользователей устанавливают глазообразное отверстие на одно плечо, но оно может работать так же легко, как и на торсе или предплечье. Многие пользователи плечевых лазеров являются андроидами, которые встраивают их в свои тела в качестве аварийного оружия. Лазеры "Азимут", "корона", "афелий" и "перигелий" доступны в большинстве областей.

Оперативное оружие

Легкое и универсальное, оперативное оружие принимает множество форм, и оно оказывается особенно эффективным в руках обученного бойца. Оперативник может использовать особенность класса обманная атака с оружием, обладающим особым свойством оперативное, и любой персонаж может добавить свой модификатор ловкости, а не модификатор Силы к броскам атаки ближнего боя с этим оружием. Ниже приведены виды оружия в этой книге, которые обладают оперативным особым свойством; их описания можно найти в соответствующих категориях (или в прочем оружии, если у них его нет).

Плазменное оружие

Плазма обычно состоит из перегретого или электромагнитно заряженного газа; плазменное оружие выпускает заряды этого смертоносного вещества в контролируемых полях. Плазменное оружие наносит как электрический, так и огненный урон с беспрецедентной разрушительной силой. Дальнобойное плазменное оружие обычно излучает пучок плазмы, пока оружие ближнего боя чаще всего представляет собой устойчивое поле магнитно-сдерживаемой плазмы. Пока наиболее распространенные названия плазменного оружия следуют Саренитским конвенциям, которые связывают температуру плазмы с цветом, на рынке можно найти много других видов плазменного оружия.

Ангельское крыло

Хотя он выглядит как вытянутая рукоять меча, когда он неподвижен, крыло ангела берет свое название от неконтролируемой плазмы, которая тянется по дуге за передним краем, когда лезвие размахивается. Это оружие любят последователи Саренрэй, которые гордятся тем, что овладели изощренным искусством его использования. Мованические ангельские крылья имеют более темные, почти призрачные лезвия; монадические ангельские крылья имеют золотые плазменные следы; а астральное ангельское крыло горит белым огнем.

Аврора пушка

Аврора пушка-это вариант плазменной пушки с удерживающими камерами, которые перегружают плазму, произведенную внутри оружия. Стены этих камер обычно полупрозрачны, что позволяет завуалированно видеть движущуюся плазму. Модифицированные плазменные взрывы аврора пушки заставляют существ, которых она поражает, светиться удивительно красивой аурой, что затрудняет их скрытие. Аврора пушки классифицируются в соответствии с основным составом этих аврор, от водородной авроры пушки до электронных и протонных моделей.

Кавитационный пистолет

Вместо ствола этого пистолета имеется ряд зубцов; при выстреле из оружия в их центре образуется небольшая энергетическая сфера, которая со скоростью устремляется вперед. Если владелец точно рассчитал время выстрела, плазменная сфера начинает пульсировать, как только попадает в цель, нанося урон ближайшим существам, но большинству трудно повторить этот подвиг последовательно. Паровой кавитационный пистолет создает очень сфокусированную сферу, в то время как инерционный кавитационный пистолет создает ту, которая взрывается при ударе. Гидродинамические и термодинамические кавитационные пистолеты используют более сложные реакции, несущие значительно большую разрушительную силу.

Завоеватель

Завоеватели, пожалуй, самые крупные и трудные в обращении из категории плазменного оружия. Завоеватель может нанести один разрушительный удар плазмой, но оружие довольно тяжелое и трудное для маневрирования. Некоторые вески берут оружие в знак своего божества-покровителя, Даморитоша, рассматривая его как духовный эквивалент дошко. В дополнение к моделям красная звезда, желтая звезда, белая звезда и синяя звезда, особенно мощный завоеватель фиолетовой звезды недавно появился на рынке.

Реактивный молот

Полая вершина этого двуручного молота заполнена исключительно плотной плазмой, которая высвобождается при соприкосновении с врагами, иногда даже распыляя плазму при удачно нанесенном ударе. Реактивные молоты, построенные последователями Анградда, как правило, являются функциональными работами из темного металла, где весковые модели обычно предназначены для отображения плазмы за магнитной оболочкой. Тактические реактивные молоты и усовершенствованные ядерные молоты содержат стабильную плазменную сердцевину, в то время как термоядерные молоты и реакторные молоты используют устройства, которые фокусируют плазму для запуска мгновенных вспышек ядерного синтеза.

Огненный топор

Огненный топор толкает магнитно сдерживаемую волну плазмы по полукруглой дуге, параллельной рукоятке, которая напоминает миниатюрную солнечную вспышку. Цвет плазмы указывает на относительную температуру (и, следовательно, урон) каждого оружия: красные звездные огненные топоры являются стандартной моделью, желтые звездные и белые звездные огненные топоры более опасны, а синие звездные огненные топоры наносят наибольшие разрушения.

Раздвоенный пистолет

Плазма накапливается и образует дугу между двумя длинными зазубренными зубцами этого пистолета, усиливаясь по мере того, как поток проходит по всей длине оружия. Раздвоенные пистолеты прозваны так из-за количества зазубрин

в их плазменных вилках, так как каждая зазубрина способствует более мощному выстрелу. Пистолеты обычно выпускаются в 6-ти, 8-ми, 9-ти и 10-ти зубчатых моделях.

Гидра пушка

Вместо того, чтобы выстрелить одной вспышкой плазмы, гидра пушка создает бесчисленные дискретные плазменные нити, которые распространяются наружу в узоре, напоминающем ползающих змей. Распространение этих нитей можно несколько контролировать, что позволяет опытному пользователю избежать попадания в ограниченное число существ в зоне действия оружия. Пушки гидры серии Питон обеспечивают наименьший контроль, в то время как пушки гидры серии гадюка, аспид и кобра обеспечивают все более точный контроль над своими целевыми областями.

Микроразрядная винтовка

Микроразрядная винтовка построена вокруг луковичного миниатюрного термоядерного реактора. Плазма вырабатывается и находится под невероятным давлением в реакторе перед тем, как ее выбросит внезапным взрывом, который иногда несет опасные уровни радиации. Скудная защита на легких микроразрядных винтовках часто приводит к тому, что пользователи подвергаются радиационному отравлению, поэтому они, как правило, используются недоучившимися ополченцами, которые не могут позволить себе (или не имеют возможности использовать) более безопасное тяжелое оружие. Средние и тяжелые микроразрядные винтовки строятся с более крупными реакторами, которые оказываются более опасными как для их пользователей, так и для целей.

Нова Лэнс

Это длинное оружие имеет плазменную оболочку на своем поражающем конце. Хотя подобное оружие производится на многих мирах, использование новых копий в Эоксианских гоночных трансляциях сделало их особенно популярными во всех мирах Соглашения. Они, как правило, производятся корпорациями, специализирующимися на плазменных пистолетах и плазменных винтовках, и поэтому их модели следуют тем же правилам именования: красная звезда, желтая звезда, белая звезда и синяя звезда.

Нова винтовка

Подобно традиционным плазменным винтовкам, нова винтовки стреляют когерентными сгустками плазмы, которые потенциально могут перемещаться на некоторое расстояние и сжигать несколько целей. Однако нова винтовки имеют более тонкий профиль в целом, но большую апертуру, проецируя плазму, которая одновременно немного холоднее и более рассеянная. Насыщенный визуальный дисплей Нова винтовки делает ее фаворитом Кумиров, желающих сделать заявление или просто добавить пиротехнику в свои шоу. Винтовки "Красная звезда", "желтая звезда" и "белая звезда" легко распознаются по цвету их плазменных дуг.

Убедитель

Это маленькое, грубое оружие стреляет удивительно большим сгустком плазмы, который вытягивается в веревку, иногда нанося ужасные раны своей цели. Он является неизменным фаворитом офицеров Вескариума; те, кто стремится застать врасплох и запугать своих врагов, используют репутацию оружия в своих интересах. Несмотря на то, что первые убедители восходят к Тихой войнеи считаются редкими предметами коллекционирования на мирах Соглашения, десятки производителей делают свои собственные современные версии.

Плазменная решетка

Выдвижная грубая сетка из проволоки с электромагнитной защитой покрывает широкое дуло плазменной решетки; эта сетка разрывает плазму на шквал дискретных зарядов. Плазменные решетки изготавливаются в типичных классификациях для плазменного оружия: красная звезда, желтая звезда, белая звезда и синяя звезда.

Плазменный болтер

Плазменный болтер одно из самых распространенных дальнобойных орудий, используемых вескскими военными во время войны между Мирами Соглашения и Вескариумом, представляет собой особенно массивное длинное оружие с громоздким контуром, что говорит о его вескском происхождении. В отличие от большинства обычных дальнобойных плазменных орудий, которые выпускают длинные очереди плазмы или увеличивают ее мощность, плазменные болтеры фокусируются на отправке одного тяжелого плазменного болта. Это оружие широко использовалось в борьбе с Роем, и теперь многие из них можно легко получить на открытом рынке, поскольку производители Миров Соглашения начали предлагать свои собственные тактические, продвинутые, элитные и образцовые модели классического оружия.

Плазменная клешня

Ксеностражи биоинженерно создали эти большие клешни членистоногих, основанные на существе из потерянного мира на Просторах— клешни создают взрыв плазмы, когда они щелкают. Модели органического плазменной клешни и биодинамической плазменной клешни функционируют наиболее сходно с оригинальным существом. Другие производители создали несколько отличающиеся электроцеллюлярные и синтетические модели, которые являются менее мощными версиями двух более ранних моделей.

Плазменный разветвитель

Также известная как плазменный рельсоган, плазменный разветвитель имеет два длинных металлических зубца вместо ствола. Механизм магнитно ускоряет разряд плазмы между этими двумя зубцами, но он также может временно удерживать плазму между зубцами, чтобы зарядить еще более разрушительную атаку. Каждая модель имеет ряд зазубрин, которые наполняют плазму энергией, начиная с 12-зазубрин плазменных разветвителей и увеличивая интенсивность до 15-зазубрин, 19-зазубрин и 22-зазубрин плазменных разветвителей.

Плазменный проводник

Плазменный проводник поддерживает магнитную систему наведения вокруг своего плазменного разряда, которая продолжает направлять выстрел после его выстрела. Это повышает точность на дальностях, значительно превосходящих дальности обычного плазменного оружия, и обходит преимущество частичного укрытия, поскольку магнитное наведение направляет плазму к цели. Считается, что Вескские снайперы были самыми ранними пользователями

плазменного проводника во время Тихой войны, но с тех пор он стал стандартом во многих военных арсеналах и арсеналах наемников. Это оружие постоянно совершенствовалось с момента его изобретения; серия-21, серия-28, серия-37, серия-42, серия-62 и серия-73 плазменные проводники оказались в целом стабильными и, таким образом, остаются в производстве.

Плазменная плеть

Плазменная плеть имеет прочную плетеную рукоятку с толстым, но гибким тросом, который по мере удаления от рукоятки делится на несколько более узких кабелей, каждый из которых тянет за собой линии неконтролируемой плазмы. Это оружие выпускается в моделях красная звезда, желтая звезда, белая звезда и синяя звезда.

Плазменная лента

Пока аналоговые боевые ленты являются наиболее традиционными из такого оружия, возросший спрос на более эффектные дисплеи в последние столетия привел к развитию плазменной ленты. Как и аналоговая версия, плазменная лента представляет собой ленту длиной 10 футов и шириной около 3 дюймов, хотя эта версия изготовлена из непроницаемого наноуглеродного волокна. Серия тонких гибких проводов по краям создает узкое магнитное поле, которое превращает оружие в поток светящейся плазмы. Студенческие плазменные ленты позволяют пользователю наращивать мастерство; боевые цветы торгуют до профессиональных, конкурирующих и чемпионских плазменных лент по мере того, как они становятся более искусными с оружием.

Плазменное кольцо

Плазменные кольца-это относительно плоское, круглое оружие с легко захватываемым внутренним пространством, что позволяет использовать их в различных ориентациях. Плазма циркулирует по каналу внутри кольца с высокой скоростью, а выпускной клапан позволяет потоку плазмы выходить в направленной струе. Одноклапанные плазменные кольца производят небольшой разряд, в то время как двухклапанные плазменные кольца имеют синхронизированную пару клапанов для получения большего разряда. Многоканальные плазменные кольца создают плазму в виде серии параллельных колец, которые выпускаются в один выпускной клапан для чрезвычайно мощного взрыва.

Солнечная печать

Солнечная печать состоит из плоской пластины, которая помещается на тыльной стороне руки, закрепленной с помощью рукоятки или ленты. После активации солнечная печать создает торчащее, стреловидное поле плазмы. Солнечная печать красная звезда не оставляет разрушительных следов, но более сильные модели желтая звезда, белая звезда и синяя звезда могут нанести длительный ущерб.

Сварочный аппарат

Хотя сварочные аппараты обычно считаются инструментами, они так часто используются в качестве импровизированного оружия, что некоторые производители исоки начали разрабатывать их, чтобы они одинаково хорошо служили в обеих ролях. Сварочный аппарат часто представляет собой не более чем корпус батареи и открытый плазмомопровод. Бытовые сварочные аппараты просты и понятны, а промышленные сварочные аппараты более мощны и построены так, чтобы быть более удобными для более регулярного использования. Корабельные сварочные аппараты универсальны и относительно компактны по своей производительности, в то время как наступательные сварочные аппараты предназначены для боя в первую очередь и обслуживания только в качестве запоздалой мысли.

Огнестрельное оружие

Первое огнестрельное оружие, изобретенное почти всеми технологически развитыми цивилизациями, предполагает запуск твердого снаряда с помощью какой-либо взрывной силы. Разработка и производство такого оружия, как правило, улучшается с течением времени, сохраняя актуальность огнестрельного оружия перед лицом более передовых технологий, поскольку они относительно просты, надежны и доступны по цене, но предлагают широкий спектр огневой мощи, чтобы удовлетворить почти все потребности.

Винтовка убийцы

В собранном виде винтовка убийцы выглядит как типичная снайперская винтовка. Его модульная конструкция, однако, позволяет разбить его на мелкие составные части, которые могут быть скрыты на персоне пользователя—или даже контрабандой в защечных мешочках исоки—что делает оружие трудным для обнаружения или идентификации. Винтовки убийцы доступны в моделях сталкер, тень, фантом, спектр и призрак.

Пробивная пушка

Пробивная пушка использует дробовые патроны в качестве боеприпасов против одной цели на малой дистанции, нанося внушительный урон и даже пробивая двери и другие предметы. Это оружие чаще всего встречается в руках космических пиратов, которым нужно пробить пластиковые внутренние двери, хотя опытные пользователи могут использовать это оружие, чтобы пробить двери воздушных шлюзов. Пробивные пушки также широко использовались на станции Авессалом после Разрыва, поскольку силы безопасности отчаянно пытались сохранить контроль над раздробленным и паникующим населением станции, что часто требовало прорыва через баррикады и герметичные внутренние воздушные шлюзы. Служебные, курносые, ударные, вихревые и картечно-пробивные пушки широко доступны в различных мирах.

Катушечная винтовка

Катушечная винтовка это длинное, тонкое огнестрельное оружие, окруженное катушкой, которая создает тщательно выровненные магнитные поля, которые ускоряют один выстрел с впечатляющей мощностью и точностью. Прецизионные катушечные винтовки являются наиболее доступным из этих видов оружия, в то время как специализированные катушечные винтовки имеют большую дальность и эффективность. Катушечные винтовки дальномера, диверсанта и убийцы-это особенно смертоносное оружие, которое ценят истинные ценители, ветераны-наемники и опытные специалисты по огнестрельному оружию.

Дротиковая пушка

Когда экономика Акитона начала рушиться после краха тастерона, оборванные пограничные жители были вынуждены собирать все необходимое из того, что у них было под рукой,и

защищать свои ресурсы от внешних рейдеров. Дротиковые пушки были созданы этими изобретательными душами, которые перенастроили свое изношенное горное оборудование и менее важные медицинские принадлежности в оружие, чтобы противостоять мародерам и ворам. Эти широкоствольные пушки стреляют потоком магнитно ускоренных дротиков, которые содержат колющие ядра, а не токсины или лекарства. Пока это препятствует дротикам быть использованными для инъекции веществ, шипы могут находиться в теле цели, нанося длительный урон. Дротиковые пушки, как правило, используются в средах с некоторым уровнем гравитации, поскольку никто не хочет иметь дело с последствиями разряда дротиковой пушки в условиях нулевой гравитации. Это оружие доступно в легких, тактических, тяжелых, продвинутых, элитных и образцовых моделях.

Ручная пушка

Ручные пушки популярны среди тех, кто хочет произвести впечатление или запугать своих врагов одним лишь присутствием своего вооружения, не вкладывая средства в обучение, необходимое для овладения длинным оружием или тяжелым вооружением. Его слишком большой ствол и дуло несколько ненадежно балансируют на одной руке, хотя большинство владельцев используют обе руки, чтобы сделать оружие более управляемым в боевых ситуациях. Различные названия моделей этого оружия—бравада, хвастовство, напыщенность, бахвальство и гасконада—изначально были шутливыми отсылками к характеру тех, кто склонен к ним благоволить, хотя многие пользователи воспринимают эти названия неиронично.

Инжекторный пистолет

Производители работали по спецификациям ксенобиологов, чтобы спроектировать и произвести это огнестрельное оружие, которое использует магнитные поля для ускорения дротиков, заряженных различными веществами для инъекции в цель. Однако они делают это гораздо менее мягко, чем маленький инъекционный пистолет, и они стали популярным инструментом для отравителей, работорговцев и других людей с менее научными намерениями.

Многоступенчатая винтовка

Многоступенчатая винтовка требует мини-ракетных боеприпасов, которые она взрывает в несколько этапов. Начальный выстрел оружия-это дозвуковой выстрел, который усиливается одним или несколькими последующими, более сильными разрядами на некотором расстоянии от пользователя. Это приводит к двум эффектам, которые помогают создать путаницу в положении пользователя: звук выстрела оружия смещается, и более поздние стадии могут вызвать тонкие изменения направления, создавая угол удара, который предполагает, что мини-ракета была выпущена под другим углом. Двухступенчатые и двухступенчатые +многоступенчатые винтовки используют двухступенчатый процесс стрельбы, в то время как трехступенчатые и трехступенчатые + многоступенчатые винтовки используют трехступенчатый процесс для увеличения дальности стрельбы. Четырехступенчатая многоступенчатая винтовка-единственное оружие на рынке с непревзойденным четырехступенчатым процессом стрельбы для максимального урона.

Рельсовая пушка

Рельсовые пушки-это увеличенные версии рельсотронов, и, как и рельсотроны, они используют магнитные поля для быстрого ускорения боеприпасов. Рельсовая пушка создает такую феноменальную силу, что ее снаряды могут проходить полностью через несколько целей, позволяя пользователю поражать несколько целей в линии. Тактические рельсовые пушки точны и эффективны, в то время как продвинутые рельсовые пушки предлагают большую огневую мощь; элитные и образцовые рельсовые пушки обычно используются только специалистами по тяжелому оружию в профессиональных военных группах.

Рельсотрон

Аналогично конструкции магнетарной винтовки, рельсотрон использует магнитные поля для ускорения своих выстрелов до смертельной скорости. Хотя магнетарные винтовки более мощные, они также больше и тяжелее, что заставляет многих отдавать предпочтение меньшему и более легкому рельсотрону. Доступность оружия делает его популярным выбором для членов Общества Звёздных искателей и других исследовательских групп. Рельсотроны выпускаются в тактических и продвинутых моделях, причем продвинутый рельсотрон немного больше.

Ракетная винтовка

Ракетная винтовка-это длинноствольное оружие, которое использует мини-ракеты в качестве боеприпасов. Оружие и боеприпасы к нему довольно дороги, но они компенсируют это огневой мощью. Ракетные винтовки стали широко использоваться в начале войны с Роем, часто применяясь отважными солдатами в рискованных миссиях в цитаделях Роя.

Перечница

Перечница - это современное исполнение древней конструкции, найденной на Голарионе и нескольких других мирах. Несколько стволов этого пистолета вращаются во время стрельбы, чтобы рассеять тепло, что позволяет производить более мощный выстрел, не расплавляя оружие. Выстрелы перечницы наносят значительный урон цели, но оружие требует частых перезарядок. Перечницы выпускаются в тактических, продвинутых и элитных моделях.

Электрическое оружие

Используя силу электричества, можно создать целый ряд эффективных видов оружия. Некоторые электрические оружия предназначены для оглушения одной цели, в то время как другие могут поражать нескольких врагов, разбросанных по площади, или создавать дуги, которые прыгают между несколькими целями в цепочке, соединенной молниями. Многие виды электрического оружия можно легко идентифицировать по их электрогенерирующим катушкам, стеклянным изоляторам или экранированию из углеродного волокна, предназначенному для защиты владельца.

Якорный пистолет

Выстрелы из этого электромагнитного пистолета создают магнитное поле, препятствующее движению противника. Барату, работавшие на Лиаваре, разработал это оружие, поскольку магнитные поля захватывают цель, не вызывая ее падения—полезная функция при столкновении с операторами незаконной добычи на газовом гиганте. Многие части якорного пистолета выращены из живых организмов, в результате чего

получается легкий пистолет, который блестит, как перламутр. Пистолет якоря потока полагается на квантово-фазовые факторы, чтобы создать необычайно мощные взрывы.

Дугострел

Окруженный большими ручками, дугострел щетинится конденсаторами и антеннами, которые выделяют больше энергии, чем он может реально контролировать. В то время как у многих электрических оружий есть шанс достичь второй цели при попадании, дугострел предназначен для достижения этой цели при каждом выстреле, и особенно хорошо направленные удары иногда могут образовывать дугу дважды. Модели шторма и буря имеют улучшения, которые основываются на возможностях дугострелов статичный и аврора. Поскольку нет никакого способа контролировать, какие существа поражаются на последующих дугах, дугострелы обычно используются только одиночными бойцами или теми, кто мало заботится о благополучии своих союзников. Реже члены партии могут принимать особые меры предосторожности против повреждения электричеством, например, с помощью заклинания *Укрепление брони* или улучшения брони электростатического поля, чтобы защитить себя от союзника, владеющего дугострелом.

Катодная пушка

Катодные пушки были первоначально разработаны членами Фронта Освобождения Андроидов, и многие модификации, сделанные разными расами, тем не менее, украшены схемами, напоминающими об изобретателях оружия андроидах. Тактическая катодная пушка является стандартным оружием для членов Фронта, в то время как передовые, элитные, абсолютные и электрошоковые катодные пушки часто используются наемниками и штурмовыми силами с различными целями.

Излучатель заряда

Эта серия изолирующих колец из армированного стекла может быть установлена в слоты улучшения брони и фокусировать электрический заряд в целевом болте. Сама по себе мощность, необходимая для испускания электрического разряда, означает, что даже импульсный излучатель заряда является существенным оружием, а излучатели толчкового заряда и импульсного заряда значительно мощнее. Их относительно тонкий профиль делает их популярными для многих пользователей, от андроидов и других, которым выгоден слот для улучшения расовой брони, до ремонтных бригад звездолетов во враждебном космосе, которые хотят держать свои руки свободными для своей работы, не оставляя себя полностью незащищенными.

Колоссовая катушка

Там, где бродят огромные существа, те, кто борется с ними за выживание, разрабатывают колоссальное оружие. Так обстоит дело с колоссовой катушкой, оружием, которое, как говорят, было разработано для охоты на колоссов на планете Дэймалко. С тех пор она распространилась на многие системы, включая Миры Соглашения. Это тяжелое стрелковое оружие имеет ствол с серией тороидальных высоковольтных генераторов, которые в совокупности производят мощные электрические дуги, и его можно перезарядить, чтобы произвести еще более разрушительные взрывы. Электрический взрыв иногда поражает свою цель, разветвляясь, чтобы поразить другую. Колоссовая катушка короны производит кольцо электричества, в то время как щеточная колоссовая катушка производит более рассеянное поле. Колоссовая катушка потоковой дуги производит традиционную электрическую дугу, в то время как многопоточная колоссовая катушка создает несколько таких потоков для разрушительного взрыва.

Электро цеп

Электро цеп-это рукоятка длиной 2 фута и парящий шипастый или ребристый шар; поскольку между двумя компонентами нет видимой привязи, электро цеп выглядит как два отдельных оружия. Электромагнитная сила заставляет шар оставаться на заданном расстоянии от конца рукоятки—обычно на расстоянии около 1 фута—и в то же время проводит к шару значительный электрический заряд, который разряжается при ударе. Магнитное поле также может мешать другим видам оружия, позволяя опытному пользователю использовать электро цеп, чтобы выбить оружие противника из их рук. Это оружие часто используется среди различных орденов Рыцарей Преисподней, которые часто заказывают конструкции с изображением ухмыляющихся дьяволов в комплекте с шипастыми крыльями. Электро цепы выпускаются в тактических, продвинутых, элитных и абсолютных моделях.

Стеклянный клинок

Этот боевой нож сделан почти полностью из обработанного калием алюмосиликатного стекла, прочного, прозрачного материала, который сохраняет изоляционные свойства стекла. Один оголенный провод вдоль передней кромки несет смертельный электрический заряд; стекло лезвия изолирует владельца от поражения электрическим током, а прорезиненная рукоятка облегчает его удержание. Живые стеклянные клинки несут непрерывный ток, в то время как модели толчка, импульса и всплеска разряжаются при ударе.

Гаусс-пистолет

Ультраминиатюрная версия гаусс-пушек, используемых на звездолетах, это оружие имеет небольшой радиус действия, но мощный эффект. Некоторые из первых версий были выпущены производителями звездолетов и сопровождались рекламной кампанией, предполагающей, что экипаж звездолета должен соответствовать самому звездолету, в комплекте с летными костюмами, соответствующими окраске данного корабля. Большинство производителей до сих пор используют классификацию моделей, описанную в тех ранних кампаниях: исследователь, боец, пилот и главные гаусс-пистолеты.

Ионизатор

Луч ионизатора ионизирует путь к своей цели, которая служит маршрутом для последующего электрического заряда. Существует несколько различных элементарных ионов, используемых при построении ионизаторов, причем сила выхода зависит от используемого металла. Наиболее распространенными являются ионизаторы меди, железа, хрома и олова. Как правило, оборудование оружия хранится в двух слотах улучшения части брони, в то время как соединенный палочкообразный ствол простирается от оконечности. Анациты Абаллона разработали первые ионизаторы, но они уже давно распространились по всем Мирам Соглашения и за его пределами.

Молниемёт
При выстреле это оружие извергает длинную, потрескивающую электрическую вспышку, напоминающую молнию. Листовые молниемёты и ленточные молниемёты относительно распространены, но ракетные и гладкоствольные молниемёты обычно требуют специальной лицензии для легального ношения.

Нейронная плеть
Подобно живой плети, нейронная плеть является особенно гибким оружием, которое оказывается громоздким для тех, кто не обладает телепатическими способностями. Нейронная плеть была выращена, чтобы включать биоэлектрические клетки в дополнение к ее нервным волокнам, нанося электрический урон и позволяя плети наносить несмертельные повреждения по указанию ее пользователя. Барату приписывают заслуги в разработке гальванических и амперометрических нейронных плетей, но более поздние производители оружия усовершенствовали эти оригинальные модели, разработав гальванические и вольтовые нейронные плети.

Полярные перчатки
Полярные перчатки плотно прилегают к конечностям владельца, и при активации две перчатки создают электрическую дугу между ними. Благодаря переменным токам последующие атаки наносят дополнительный урон: каждый удар, который поражает цель после первого в быстрой последовательности, наносит дополнительный урон. Популярность этого оружия привела к распространению различных версий, включая дешевые, но мощные модели искра и статика, среднечастотные модели аврора и ток, а также мощные полярные перчатки шторм и буря. Касатанские воины, сохранившие свою культурную склонность к рукопашному бою, предпочитают полярные перчатки как эффективное оружие, соответствующее их боевым ценностям.

Полярная винтовка
Полярная винтовка была разработана Верчитскими инженерами с использованием концептуальной модели, лежащей в основе полярных перчаток. Зубцы этой винтовки отдельно поляризованы, и она чередуется между ними, когда стреляет, чтобы создать цепь молнии между пушкой и целью, вызывая последующие атаки, наносящие дополнительный урон. Полярные винтовки статика, аврора, шторм и буря пользуются популярностью у снайперов во многих областях, хотя они часто презираются касатами, которые рассматривают их как вульгарное присвоение благородного оружия.

Шоковая накладка
Шоковая накладка может быть установлена в слот для улучшения брони. Когда пользователь ударяет по цели шоковой накладкой, оружие испускает электрический разряд, который оглушает или наносит урон цели. Это оружие особенно ценится в костюмах силовой брони, которые приносят значительную силу. Шоковые накладки обычно выпускаются в моделях статика, аврора, шторм и буря.

Искровой нож
Искровой нож похож по внешнему виду на обычный выживательный нож, что приводит к путанице среди тех, кто не знаком с этим оружием. В дополнение к нанесению электрического урона, искровой нож может выкачивать

Электрический заряд из естественных электрических атак своей цели, заряжая свою собственную батарею. Эти ножи были первоначально созданы в районе станции Авессалом Искры, и различные версии прослеживают их названия до их использования там: Искровые ножи бегуна относительно недороги, за ними следуют искровые ножи рекрута. Искровые ножи экипажа и искровые ножи босса встречаются реже, восходя к тем, кто занимает прочные позиции в социальном порядке района.

Штормовая катушка
Штормовая катушка использует резонансный трансформатор с воздушным сердечником для получения высоковольтного электрического выхода. Получившийся заряд электричества дугой выходит из оружия в линию. Хотя он использует технологию, аналогичную колоссовой катушке, штормовая катушка была разработана независимо в Мирах Соглашения. Живые штормовые катушки и толчковые штормовые катушки создают впечатляющие болты, в то время как более крупные импульсные и пульсационные штормовые катушки имеют еще более дальний охват.

Штормовой молот
Этот мощный магнитный разряд боевого молота наносит дополнительный урон, который иногда может сбить цель с ног. Дварфы в Звездных Цитаделях Диаспоры впервые разработали штормовые молоты, чтобы поднять более крупных врагов на более управляемую высоту; многие несут эстетические конструкции, прислушивающиеся к Анградду и другим дварфским мотивам. Материалы, используемые в конструкции штормового молота, определяют магнитную силу и, следовательно, прочность оружия; доступные варианты включают диамагнитные, парамагнитные, ферромагнитные, антиферромагнитные и метамагнитные штормовые молоты.

Буревестник
Некоторые исследователи барату, которые интенсивно изучают титанические грозы, обнаруженные на их родном мире, становятся одержимыми этим феноменом. Усилия таких ученых привели к созданию буревестника, живого оружия, которое создает электрическую линию, исходящую не от владельца, а из одной точки в пределах относительно короткого радиуса действия оружия. Как и большинство творений барату, буревестники-живые существа, и их массивные панцири достаточно велики, чтобы пользоваться ими двумя руками, благодаря тому, что буревестник оборачивает свои полупрозрачные щупальца вокруг конечностей пользователя. Листовые и ленточные буревестники сами по себе являются мощным оружием, в то время как ракетные и гладкоканальные буревестники могут вызывать электрические токи, которые соответствуют названию оружия.

Оглушающий посох
Стюарды часто используют комбинированную наступательную и оборонительную гибкость оглушающего посоха, поликарбонатного посоха с облицованной электродами ударной поверхностью. Это оружие обычно используется в борьбе с беспорядками из-за его способности легко наносить несмертельный урон, но оно также ценно в самообороне, и его обтекаемый внешний вид означает, что оно не привлекает слишком много внимания на официальных мероприятиях, где безопасность так же необходима, как и осторожность. Как

двоюродный брат электрожезла, оглушающий посох имеет аналогичное соглашение об именовании, с тактическим оглушающим посохом в качестве самого основного, за которым следуют статические модели, аврора, шторм и буря.

Волновик

Волновики-это биоинженерное органическое оружие; эти независимые конгломераты биоэлектрических клеток генерируют смертоносные вспышки электричества при выстреле. Они были изобретены флотилией объединенного баратуса, которая направила свои усилия на создание такого оружия, и ее успех привел к продолжению производства волновика как жизнеспособного коммерческого предприятия. В настоящее время на рынке доступны только две модели: стандартный волновик и продвинутый волновик, хотя объединенная компания барату, по-видимому, продолжает свои исследования и разработки.

Солярионские оружейные кристаллы

Солярианские оружейные кристаллы используются солярианами для усиления своего солнечного оружия (для солярian, которые выбрали это в качестве своего солнечного проявления). Правила для солярианских оружейных кристаллов приведены на странице 170 *Core Rulebook*.

Электронный кристалл

Во время использования *электронный кристалл* заставляет солнечное оружие потрескивать электричеством и танцевать с магнитными искажениями. Пользователь может управлять этими искажениями, чтобы смягчить удар по цели, что многие солярианe считают полезной функцией для выведения противника из строя. *Электронный кристалл* поляризует энергию солнечного оружия, добавляя электрический урон и позволяя преобразовать весь нанесенный урон в нелетальный. Эти кристаллы доступны в осколочной, наименьшей, малой, меньшей, стандартной, большей и истинной версиях.

Глюонный кристалл

Глюонный кристалл создает энтропийное поле вокруг оружия, которое наносит травматические раны. *Осколок глюонного кристалла* представлен здесь, в то время как другие модели можно найти на странице 179 *Core Rulebook*.

Мюонный кристалл

Теоретически родственный *электронному кристаллу*, *мюонный кристалл* превращает солнечное оружие своего пользователя в тонкое свечение мерцающих цветов, более близкое к полярным сияниям некоторых миров, чем чистый свет звезды. Это рассеянное оружие легко скользит по большей части материи, облегчая разрыв как живых существ, так и неодушевленных предметов. *Мюонные кристаллы* доступны в наименьших, малых, меньших, стандартных и больших разновидностях.

Фотонный кристалл

Фотонный кристалл добавляет сжатую фотонную энергию к удару оружия, добавляя урон от огня и потенциал для поджога цели. Здесь представлен *осколочный фотонный кристалл*, в то время как другие модели можно найти в *Core Rulebook*.

Позитронный кристалл

Взаимодействие *позитронного кристалла* с материей высвобождает как тепло, так и излучение, заставляя солнечное оружие, которое он усиливает, реветь пламенем, когда оно поражает врагов. Это добавляет огненный урон к атакам оружия и добавляет эффект облучения критического удара к критическим ударам, нанесенным оружием. В отличие от многих радиоактивных видов оружия, солнечное оружие, усиленное *позитронным кристаллом*, не представляет особого риска для его пользователя, хотя причина этого остается неизвестной. Исследования того, как именно хранить эти кристаллы, продолжаются; в настоящее время только наименьшие, малые и меньшие версии остаются стабильными более нескольких секунд, хотя они довольно мощные.

T-кварк кристалл

T-кварковые кристаллы имеют высокую скорость распада, которой солярианин может манипулировать ограниченное количество раз в день, чтобы зарядить свое солнечное оружие для более мощной атаки. Когда *t-кварковый кристалл* активен, солнечное оружие окружено хаотической бурей частиц, спиралевидными результатами распада кристалла. *T-кварковые кристаллы* доступны в наименьших, малых, меньших, стандартных, больших и истинных разновидностях.

W-бозонный кристалл

W-бозонный кристалл увеличивает количество урона, наносимого оружием. *Осколок w-бозонного кристалла* представлен здесь, в то время как другие модели можно найти в Core Rulebook.

Z-бозонный кристалл

Этот специализированный оружейный кристалл заставляет солнечное оружие вращать вокруг себя энергию, импульс и еще более странные силы. Оружие, усиленное *z-бозонным кристаллом*, наносит повышенный урон и иногда может дать цели неожиданный импульс, отбрасывая ее назад. *Z-бозонные кристаллы* довольно эзотеричны и могут быть найдены в осколочных, наименьших, малых, меньших, стандартных, больших и истинных версиях.

Звуковое оружие

Звуковое оружие включает в себя оружие, которое производит разрушительные звуковые волны, которые могут вызвать множество других эффектов. Некоторые виды звукового оружия полагаются на звуковые частоты, в то время как другие используют подавляющее звуковое давление, сложные вибрации, прерывистые импульсы или другие методы для создания разрушительной мощности. Из-за всей этой изменчивости звуковое оружие является одним из самых универсальных видов оружия на рынке.

Слепомечущая винтовка

Слепомечущие винтовки создают звуковые частоты посредством тщательно выровненного резонанса в нескольких магнитных цилиндрах, расположенных между прикладом и коротким дулом оружия. Когда выстрел винтовки попадает в цель, эта цель сохраняет резонанс в виде слабого или субзвукового тона, полезного для существ, обладающих слепым чувством (звук или вибрация) или слепозрением (звук или вибрация).

Несколько целей, пораженных одной и той же слепомечущей винтовкой, испускают одинаковые звуки, которые можно различить только по местоположению. Слепомечущие винтовки выпускаются в моделях громовой удар, НЧУ (низкочастотное устройство), ВЧУ (высокочастотное устройство) и банши.

Громострел

Длинный, волнистый ствол громострела фокусирует звук нескольких снарядов, воспламененных одновременно, в волну звуковой энергии. Это оружие возникло на Акитоне, когда своенравный вескарианский батальон осаждал ряд жалких аванпостов. Когда более легкие винтовки не смогли пробить продвинутую броню весков, жители использовали звуковое оружие, чтобы сокрушить своих врагов. Винтовки "Тремор" и "грохот" громострел используют низкие и разрушительные звуковые частоты. Ударные и ударно-волновые версии также производят толчок, который может сбить цель с ног.

Погребальная пушка

Пираты - самые распространенные пользователи погребальных пушек. Массивное, опирающееся на плечо оружие вызывает короткий, но интенсивный взрыв звука на частотах и давлении, достаточных для разрыва живых клеток, оставляя не органические объекты невредимыми. В результате получается оружие, способное уничтожить экипаж звездолета, не причинив никакого ущерба кораблю или его грузу. Те, кто предпочитает более легкий урон, выбирают гармонические и резонансные пушки, оставляя ангармонические и параметрические модели для ситуаций, требующих бойни.

Похоронный пистолет

Колеблющиеся звуковые волны, выпущенные из похоронного пистолета, работают так же, как те, что стреляют из погребальной пушки. Рейдеры и угонщики ценят это оружие за его действие против живых целей, которое может оставить многие ценности невредимыми. Гармонические и резонансные похоронные пистолеты создают стабильные колебания, в то время как ангармонические, параметрические и радиальные похоронные пистолеты имеют концентрические генераторные цилиндры для получения диссонирующей и более пагубного выхода.

Помеховое лезвие

Рукоятка Помехового лезвия содержит звуковые проекторы, которые излучают определенные ультразвуковые частоты, перекрывая звуковые волны, пока они не станут физическим острием. Когда вы взмахиваете оружием, этот клинок виден как размытая, полупрозрачная линия. Монофонические помеховые лезвия создают один тон. Гармонические модели используют несколько тонов, которые усиливают друг друга. Полифоническое лезвие проецирует переменные частоты, в то время как мультифоническая версия объединяет несколько частот в одном ребре.

Перфораторный пистолет

Сфокусированные звуковые волны из перфораторного пистолета пробивают предметы и тела. Дроу используют перфораторы, потому что темные эльфы наслаждаются способностью оружия наносить ужасные раны, которые так же эффективны против морали, как и против жизни и конечностей. Дифракционные и рефракционные перфораторные пистолеты выравнивают и комбинируют звуковые волны, в то время как линейныеи фазированные перфораторные пистолеты названы в честь внутренних матриц, которые фокусируют волны, создаваемые излучателями пистолетов.

Резонирующая перчатка

Прозрачная кристаллическая сеть в резонансной перчатке берет свое начало в кольцах газового гиганта Лиавара. Кольца содержат фрагменты кристаллов, которые, как считается, записывают каждую звуковую вибрацию, проходящую через них. Исследователям еще предстоит полностью расшифровать информацию, которую они хранят, но они смогли разработать материал, который разделяет некоторые свойства кристалла.

Резонансная перчатка-это длинная перчатка с композитным кристаллом и металлом вокруг запястья, предплечья и костяшек пальцев пользователя. Когда носитель наносит удар, композит создает пагубный резонанс, который может быть направлен в тело цели, разрушая клеточные стенки и вызывая стресс органов. Носитель может усилить эффект, сгибая конечность и пальцы под перчаткой, заставляя кристалл записывать тонкие звуки тела и его составную материю, чтобы создать более сильный резонанс. Клеточная резонансная перчатка является базовой моделью. Сфокусированные частоты молекулярной, атомной и квантовой моделей стимулируют соответственно меньшие компоненты материи наносить соответственно большие повреждения.

Резонансный пистолет

Кристаллическая структура внутри резонансного пистолета происходит из того же синтетического материала, что и в резонансной перчатке. Электрический ток может быть направлен через длинный конический цилиндр, снабженный слоями кристалла, заставляя материал вибрировать с разрушительной ультразвуковой частотой. Это оружие отличается простотой использования, так как не создает отдачи. Единственным признаком того, что это оружие выстрелило, является слабый, высокий звуковой сигнал. Резонансные пистолеты, использующие кристаллическую решетку, более распространены и менее дороги, чем те, которые содержат кристаллическую матрицу.

Резонансный посох

Оружие, известное как резонансный посох, имеет историю, которая идет параллельно истокам резонансной перчатки и резонансного пистолета. Подобная кристаллическая структура, настроенная на определенные частоты, превращает электричество в звук, когда оно возбуждает кристалл. Звучный посох назван в честь приятного тона, которым он поражает, в то время как реверберирующая модель отзывается эхом с несколькими различными тонами. Стенторианский резонансный посох похож на реверберирующую модель, но перемежает свои удары характерными звуковыми щелчками.

Резонатор

Резонатор-это коробчатое устройство с клеммой сверху и рядом концентрических колец из металла и кристалла спереди, чтобы фокусировать гармоники оружия. Плечевой ремень помогает компенсировать значительный вес оружия, позволяя использовать верхнюю рукоятку для прямого вывода, освобождая другую руку для работы с органами управления. Резонатор создает звуковые волны на частотах, установленных для резонирования в целевом материале, что позволяет оружию наносить точный урон независимо от состава цели

или ее защиты. Если перед запуском используется встроенная функция зондирования, звуковые частоты резонатора могут быть точно настроены. Дифракционные и рефракционные резонаторы выравнивают звуковые волны в определенных паттернах, в то время как линейные и фазированные резонаторы фокусируют звуковую энергию через специализированные матрицы для усиленного выхода.

Сейсмическая Кирка

В равной степени инструмент и оружие, сейсмическая кирка используется в горных работах Ульрикка Кланхолдингс из-за дополнительного воздействия ее звуковых излучателей. Эти вибрации способствуют эффективной добыче, и кирки оказываются столь же эффективными против бронированных противников. Легкие и тяжелые сейсмические кирки одинаково полезны в бою или добыче полезных ископаемых. Модели вожака и подрывника-это действительно оружие войны, гораздо более мощное, чем требуется для выполнения большинства горных работ.

Проектор крика

Проекторы крика усиливают вашу речь до подавляющей или разрушительной громкости, а затем проецируют ее в виде конуса. Слова и чистое звуковое давление в этом конусе нельзя игнорировать. Все проекторы крика могут быть установлены в качестве улучшений брони (принимая один слот улучшения на руку, необходимую для владения оружием), что позволяет использовать проекторы без рук. Таким образом, пользователь может носить смертоносное оружие, защитное снаряжение или протестные вывески. Проекторы крика вымогателя могут быть полезны для управления толпой с помощью более легкого прикосновения. Модели демпфера и пустышки якобы предназначены для несмертельных, но более принудительных применений, в то время как проекторы бунта и разгона предназначены для тяжелого использования.

Кричащая винтовка

Кричащая винтовка меньше похожа на винтовку и гораздо больше на удлиненный мегафон. Он функционирует примерно таким же образом, усиливая звук, такой как голос владельца, до предельной громкости и проецируя его наружу на широкую область. Лидеры протеста используют кричащие винтовки, гарантируя, что их воззвания могут быть услышаны на большом расстоянии. Сотрудники правоохранительных органов также ценят это оружие для борьбы с толпой.

Визжащий нож

Визжащий нож остается бесшумным до тех пор, пока не ударит в цель, и только тогда испускает пронзительный взрыв смертоносных частот. Гармонические модели используют сфокусированные звуковые массивы, которые похожи по своему выходу, в то время как интерференционные версии объединяют звуки для увеличения эффектов. Инфразвуковые и ультразвуковые модели похожи на интерференционную версию, но они также используют звуковые волны вне нормального спектра слуха.

Визжащая личинка

Биологи Лашунты генетически сконструировали визжащую личинку существа, найденного в джунглях Кастровела. Это живое оружие дремлет до тех пор, пока не подаст энергию через ручной спусковой крючок. Пользователь-телепат может мысленно заставить личинку перекачивать энергию по мере необходимости, заставляя оружие стрелять быстрее, чем с помощью курка. При подаче энергии стимулированная личинка визжит. Эта одновременно пронзительная и колеблющаяся вспышка образует когерентный луч, испускаемый в направлении, указанном личинкой.

Певчий диск

Певческий диск, также известный как певец шоталашу, представляет собой металлический диск диаметром 7 дюймов, перфорированный замысловатыми абстрактными узорами и имеющий круглое отверстие посередине. Когда оружием размахивают или бросают, отверстия заставляют воздух, проходящий через них, вибрировать с диапазоном звуковых частот, как сотни голосов, поющих одновременно. Диски могут звучать довольно красиво, но звуковые частоты, которые они создают, неумолимы для тела и внутреннего уха и могут смутить разум. Певческие диски имеют ряд моделей, начиная от сопранино до сопрано, альта, тенора и баса.

Поющее копье

Когда поющее копье движется по воздуху, канавки и каналы вдоль его длины улавливают ветер, усиливая шум в сильную звуковую вибрацию. Лашунта шоталашу охотники Кастровеля первоначально использовали это оружие, поскольку звук помогал членам охотничьих отрядов следить друг за другом и определять, где в густом подлеске могут находиться цели. Поющие копья звучат приятно, и их можно найти в моделях сопранино, сопрано, альта и тенора. Каждый из них имеет все более точные канавки для улучшения звукового воздействия, которое может нарушить внутреннее ухо и вызвать кратковременную дезориентацию.

Звуковой болтер

Звуковые волны, которые производит звуковой болтер, плотно фокусируются в короткую, но связную линию. Эта концентрированная низкочастотная вибрация повреждает тело и трясет внутренние органы, вызывая головокружение, боль и легкую тошноту. Члены Андроидного Освободительного Фронта разработали лёгкую модель, выявив эффект аналогичного луча. Тяжелые, штурмовые и опустошительные болтеры могут создавать достаточное звуковое давление, чтобы повредить искусственных и неживых существ.

Подавитель звука

Подавитель звука бесшумно создает статическое энергетическое поле, которое поглощает и усиливает звук, фокусируя захваченные частоты обратно на цель в разрушительной вспышке. Дроу, ассасины и другие тайные убийцы выбирают оружие, потому что ни один звук не выходит из этого пузыря, что приводит к бесшумной атаке, а иногда и беззвучному уничтожению. Звуковой каскад подавителя может иметь аномально большую начальную область, которая обрушивается с более широкого радиуса, поглощая звук и повреждая тех, кто находится поблизости, жестоко воздействуя на намеченную цель. Большинство производителей выпускают четыре модели подавителей звука, в том числе "шорох", "шепот", "тишина" и "покой".

Стаккато винтовка

Сбивающая с толку трубка на нижней стороне стаккато винтовки производит и модулирует дискретные взрывы звуковых частот. Уникальная конструкция винтовки обеспечивает полностью автоматический режим, производя

звук, похожий на барабанную дробь. Частоты могут ошеломить слуховые органы цели. Импульсные стаккато винтовки имеют самый короткий звуковой проектор для надежных повторяющихся выстрелов с меньшим энергопотреблением. Винтовки стаккато пульсации, барабана и молота требуют большего заряда для более сильной атаки.

Виброгаррота

Виброгаррота похожа на аналоговую удавку, но рукоятка содержит батарейный блок для питания оружия, а провод удавки издает когерентный режущий звук. При использовании виброгаррота делает характерный шаг, основанный на том, как долго провод был вытянут. Основные, гармонические и интерференционные виброгарроты производят только слышимые частоты, в то время как инфразвуковые и ультразвуковые виброгарроты также создают волны вне типичного слухового спектра для дополнительного урона.

Вопящий клинок

Хотя на первый взгляд он выглядит как длинный меч, вопящий клинок состоит из ряда микротекстурированных пластин. При включении питания эти пластины вибрируют, создавая массив звуковых частот с оглушительными и разрушительными объемами. Вопящий клинок тимбал производит только один слышимый звук, в то время как благозвучный вопящий клинок производит несколько звуков одновременно. Резкие вопящие клинки и вопящие клинки славки имеют различные тона, первые звучат как многослойное щебетание, а вторые сочетают трелевочные ноты.

Прочее оружие

Многие виды оружия не поддаются простой классификации, будучи настолько отличными от других видов оружия, что каждое оружие (или группа оружий) по существу действуют как своя собственная классификация. Требуется необычная подготовка, чтобы получить максимальную отдачу от некоторых из этих видов оружия, что делает их достоянием специалистов. Другие существовали в подобных формах веками, меняясь только в способах производства или композиции.

Боевая лента

Цветы битвы Нинга использовали боевые ленты в ритуальном бою на протяжении тысячелетий, их использование началось задолго до Разрыва. Оружие представляет собой ленту длиной 10 футов и шириной около 3 дюймов с заостренными краями и используется для волнистых и плавных движений вокруг пользователя. Боевые ленты трудно использовать без обучения, поэтому большинство тех, кто берет боевую ленту, ищут ученичества у знаменитых цветов битвы Нинга, чтобы научиться сложному исполнительскому искусству—хотя приобрести такого наставника трудно, так как они берут учеников очень редко. Разновидности боевых лент начинаются с современных материалов, используемых в традиционном клинке, затем переходят к инновациям боевых лент микро-граней и нулевых граней.

Хитиновый клинок

Зазубренное, широкое лезвие хитинового клинка основано на технологии, извлеченной из столкновений с Роем. Источник материала может происходить из естественной части тела существа, но конечное оружие отделяется и управляется двумя руками. Тактический хитиновый клинок создан по образцу животного аналога с небольшими модификациями, но высокотехнологичные материалы и производство улучшают природу в микросеррированных, наносеррированных и ультрасеррированных моделях.

Кластерная установка

Кассетная установка стреляет несколькими гранатами одним выстрелом, предоставляя этим гранатам увеличенную дальность стрельбы и больший радиус взрыва. Каждая из моделей—тактическая, продвинутая, элитная и абсолютная—отличается увеличенной дальностью, мощностью и общей взрывной мощью.

Удавка

Пара тонких ручек, соединенных гибким кабелем из прочного сплава, удавка-оружие, тесно связанное с убийством. Это не случайно, поскольку основное применение оружия-бесшумное удушение существ. Однако удавку можно использовать и для захвата конечностей. Проволочная удавка-самый простой вариант, в то время как модели нановолокон, микрофиламентов и моноволокон используют все более тонкие кабели, чтобы нанести значительно больший урон. Например, версия с моноволокном имеет кабель, тонкий, как одна сложная молекула, который замыкается в рукоятках, когда оружие не используется. Эта конструкция приводит к почти невидимому кабелю с чрезвычайно острым краем.

Гравитонный пистолет

Многие силы безопасности и миротворцы используют гравитонные пистолеты, поскольку это оружие не наносит никакого урона, а вместо этого толкает или тянет цель. Длинные стержни, идущие параллельно друг другу, образуют стволообразную структуру, которая позволяет легко идентифицировать такой пистолет. Имеющиеся модели гравитонных пистолетов начинаются с линейных, с векторных, тензорных и киральных моделей, способных перемещать цель на все большие расстояния.

Большой топор

Никто не может поспорить с потенциальным уроном от большого топора. Полуорки, проявляющие интерес к отрывочным записям с утраченного Голариона, воспринимают большой топор как культурный символ. Тактические большие топоры являются наиболее распространенными, но спеченные модели изготавливаются из плотной керамики и предназначены для повышения эффективности топора против современного снаряжения. Трудно с первого взгляда отличить ультратонкие большие топоры от молекулярных моделей разрывов, но один край просто размыт, в то время как другой на самом деле полупрозрачен.

Ручной топор

Сбалансированный клиновидный клинок, прикрепленный к легкой рукояти, ручной топор может быть использован в ближнем бою или брошен. Гибкость ручных топоров делает их излюбленным оружием исследователей всех типов, а базовый ручной топор-это обычный инструмент, который можно использовать в качестве оружия. Тактический ручной топор изготовлен из более прочного и легкого сплава, в то время как спеченный ручной топор использует более плотный керамический материал для дополнительного веса и гораздо более острого края. У ультратонкого ручного топора лезвие

настолько тонкое, что его невозможно четко разглядеть, в то время как у ручного топора молекулярного разрыва лезвие достаточно узкое, чтобы разрезать молекулы. Большинство ручных топоров имеют чехлы для лезвий, чтобы предотвратить случайную травму владельца.

Крюк-нож

Немного длиннее, чем выживательный нож, крюк-нож имеет зловещую зазубрину вдоль задней кромки лезвия и наносит ужасные раны врагам, когда им эффективно владеют. Дроу изобрели крюк-нож, но это оружие является излюбленным среди жестоких наемников и других сомнительных типов.

Крюк-меч

Более крупный кузен крюк-ножа, крюк-меч представляет собой длинный меч с ярко выраженным крюком на одном конце лезвия. Эта зазубрина не только наносит колющие раны, но и может быть использована, чтобы сбить с ног неосторожного врага. Дроу изобрели крюк-меч, основанный на их конструкции для крюк-ножа, но оружие можно найти по всей галактике в руках жестоких бойцов.

Лэнс

Лэнс-это длинное, тяжелое копье, предназначенное для использования во время езды верхом. Сидя верхом или на мотоцикле, вы можете держать копье одной рукой. Это оружие распространено на всех Мирах Соглашения. Традиционно используемые воинами шоталашу верхом на ящерах в джунглях Кастровела и связанными рифорианскими и драконьими партнерами Триакса, ллэнсы также, как известно, были обычным оружием на потерянном Голарионе. Современные владельцы используют лэнсы, находясь в седле или управляя открытыми транспортными средствами, такими как ездящие на мотоциклах рейдеры, такие как Верчитские Растраннеры. Тактические лэнсы просты и широко доступны, в то время как продвинутые лэнсы сделаны из прочных композитных материалов и имеют острые точки для нанесения большего урона. Элитные лэнсы имеют сверхтонкие наконечники, и каждое из них имеет особенно плотное ядро для более мощного удара. Абсолютные лэнсы были полностью переработаны с использованием плотных, гибких материалов и ультратонких наконечников для достижения несравненной производительности.

Живая плеть

Живая плеть вырастает из сети нитей, тесно связанных с нервными волокнами, и остается биологически активной после своего создания. Эта живая связь с нейрофизиологией позволяет легко манипулировать оружием с помощью телепатии, но трудно владеть им без таких способностей. Это оружие распространено только на мирах с телепатическими видами.

Живой посох

Ксенодруиды разработали живой посох, узловатый и обвитый виноградной лозой шест, чтобы использовать его как оружие и знак своей преданности. Сам посох может вытягиваться, а лозы могут обвиваться вокруг и опутывать цель. Ксенодруиды в дозоре отдают предпочтение тактическим и продвинутым моделям. Элитные и абсолютные модели более распространены среди высококвалифицированных воинов-мистиков, выполняющих штурмовые миссии.

Молот

Огромные молотки, молоты ценятся за их устрашающий фактор и эффективность в бою. Тактический молот-это такой же инструмент для вбивания столбов в землю, как и оружие. Продвинутые молоты включают в себя плотные, тяжелые ядра, чтобы нанести более сильный удар. Элитные молоты и абсолютные молоты разрабатываются и производятся больше для войны, чем для труда, хотя оружие может использоваться как инструмент.

Миноукладчик

Специализированная форма гранатомета, миноукладчик окружает свой боеприпас амортизирующим магнитным полем. Гранаты должны быть загружены в миноукладчик индивидуально, и пользователь может решить, какую гранату стрелять с каждым выстрелом. Миноукладчик наёмника вмещает до 8 гранат одновременно, модель отряда вмещает 12 гранат, взводная модель может нести до 16 гранат, а командный миноукладчик может вмещать внушительные 20 гранат.

Нанитная винтовка

Нанитные винтовки могут стрелять нанотехнологическими дротиками по целям с экстремальных дистанций. Хотя дротики наносят небольшой урон, наниты сразу же вгрызаются в цель и могут нанести тяжелые повреждения. Наниты из тактических моделей нацеливаются на место, где они приземляются, в то время как наниты продвинутой винтовки могут распространяться дальше в пределах цели. Элитная винтовка позволяет своим нанитам двигаться еще дальше от пораженной точки, нанося больший урон.

Метатель нанитов

Нанитовый метатель содержит цилиндрическую нанитовую канистру над прикладом, которая служит боеприпасом. Вместо того, чтобы выстрелить одним снарядом, метатель нанитов бросает в цель когерентный кластер нанитов. Эти микроскопические машины проникают внутрь и повреждают цель изнутри. Нанитовые метатели бывают аналогичными моделям нанитовой винтовки—тактические, продвинутые и элитные. С метателями, однако, эта линия распространяется на абсолютную модель.

Психоволновая пушка

В отличие от оружия, которое полагается на физические снаряды или различные формы энергии, для поражения цели, психоволновая пушка нацелена на разум существа. Пушка содержит органическую нейронную матрицу, которая преобразует заряды в ментальный взрыв, нанося урон существам с огромной психической мощью. Цифра модели психоволновой пушки указывает на силу ее выхода, но оружие не может нанести вред объектам и неразумным существам, а также тем, кто невосприимчив к воздействию на разум.

Головоломный клинок

Головоломный клинок касатана-это двуручный меч, который можно разобрать на части для удобства хранения и транспортировки, хотя сборка клинка для использования занимает некоторое время. Многие из тех, кто носит с собой головоломный клинок, воспринимают время сборки как напоминание о добродетелях, которые нужно поддерживать, поэтому различные типы головоломок берут свое название от

касатанских ценностей убежденности, преданности, умеренности и традиции. Некоторые исоки, с другой стороны, прониклись симпатией к оружию из-за того, что разобранные части могут храниться в защечных мешочках исоки.

Выдвижной шип

Эти острые шипы устанавливаются в слот улучшения брони, а не удерживаются, хранятся в поверхностном слоте в броне или теле андроида до тех пор, пока не будут удлинены. Вы можете удлинить шип в качестве Сопутствующего действия и убрать шип в качестве быстрого действия. Такой шип обычно простирается от локтя, стопы, колена или запястья, но шип может быть вставлен в шлем или голову андроида для использования в лобовом ударе или забивании врагов. Выдвижные шипы широко доступны во всех мирах Соглашения, причем различные модели—тактические, продвинутые, элитные и абсолютные—имеют индивидуальную редкость, основанную на кредитных затратах на приобретение данной модели.

Слэппер

Оружие, восходящее к древности, слэппер имеет форму большой плоской ложки с тяжелым утяжеленным концом. Археологические раскопки подтвердили, что почти каждое общество разрабатывает аналог слэппера. Современные версии изготавливаются из высокотехнологичных волокон и плотных сплавов. Хотя слэпперовские модели называют легкими, средними и тяжелыми, именно редкие материалы, используемые в различных моделях, а не их фактический вес, делают их все лучше и лучше при избиении жертв до потери сознания.

Коса

Немногие виды оружия посылают более отчетливое и внушительное послание, чем коса, учитывая ее давние и транскультурные коннотации урожая и смерти. Далекие от земледельческих орудий прошлых веков, косы варьируются от тактических до спеченных и ультратонких моделей. Последователи Ургатоа составляют значительную часть клиентской базы этого оружия.

Патронные кастеты

Эта громоздкая перчатка надевается на руку пользователя, с усиленными пластинами, покрывающими костяшки пальцев. Когда оружие соединяется с целью, кинетическая сила выстреливает в цель дробовые патроны и наносит впечатляющий дробящий урон. Наемники предпочитают это оружие для ближнего боя, а пираты иногда используют его, чтобы сделать свои удары еще более драматичными. Патронные кастеты выпускаются в тактических, продвинутых, элитных и абсолютных моделях.

Проектор щита

Проектор щита-это тяжелое оружие, которое заключает свою цель в кратковременное силовое поле, подобное тому, которое создается при улучшении брони. Такие силовые поля имеют ограниченную силу, но более мощные щитовые проекторы могут создать более сильный защитный барьер вокруг цели. Щитовые проекторы находят наибольшее применение среди сил безопасности, назначенных для защиты дипломатов и высокопоставленных знаменитостей. Доступные модели—от наименее мощных до самых мощных—включают проекторы страж, защитник, хранитель и щит надзирателя.

Сюрикен

Сюрикены-это холодное метательное оружие, наиболее распространенное в форме углеродной грани, пользующейся популярностью у касат. Однако это оружие универсально и поставляется в различных формах для повышения режущей способности или специализированного использования. Кроме того, размер сюрикенов позволяет легко прятать их и носить с собой. Они идеально подходят для атак "ударь и беги" и ситуаций, когда было бы неразумно извлекать метательное оружие.

- **Динамо Сюрикен:** Используя лучшее в миниатюризированной машинной и электронной технике, динамо сюрикен может использовать энергию, которую он производит при броске, чтобы передать электрический импульс цели или вернуться к своему метателю.
- **Флэш Сюрикен:** Трение проходящего воздуха и попадание в цель активируют брошенный флэш сюрикен, так что оружие наносит ожоговые травмы и потенциально ослепляющую вспышку.
- **Рифленый Сюрикен:** Тонкие каналы пересекают поверхность рифленого сюрикена. Когда на сюрикен наносят инъекционное вещество, оно собирается в этих каналах, и поверхностное натяжение удерживает его на месте. Канавки позволяют производить инъекцию без специального механизма. Каждый сюрикен содержит одну дозу наркотика, яда или лекарства.
- **Микросерратированный Сюрикен:** Это похоже на разновидность углеродной грани, но имеет микросеррированные края, чтобы лучше разрезать цели.
- **Поющий Сюрикен:** Разработанный лашунтскими специалистами по охоте, использующими те же акустические принципы, что и поющий диск, поющий сюрикен при броске издает болезненный пронзительный вой и может сбить с толку цель пронзительным ударом, который нарушает внутреннее ухо.
- **Ультразеррированный Сюрикен:** Маленький, но смертоносный, ультразеррированный сюрикен имеет зазубрины молекулярного уровня, которые усиливают рубящие удары.

Кувалда

Подобно штурмовому молоту (*Core Rulebook* 189), кувалда имеют исключительно плотную утяжеленную головку и прочную рукоятку. Эта несбалансированная конструкция делает молот более трудным для размаха, но его атаки наносят удар.

Шипованное лезвие

Касаты на их родном мире орудовали шиповынными клинками, чтобы лучше отравлять врагов. Копии этого древнего оружия можно найти в Музее древних технологий на *Идари* . Современные воины используют усовершенствованные версии оружия, которые эффективны для передачи ядов и подобных веществ через современную броню. Вы применяете такие вещества к лезвию в соответствии с правилами, приведенными на странице 232 *Core Rulebook*. Хотя базовая версия шипованного лезвия, как правило, является аналоговой, более продвинутые модели пиломеч, потрошитель, гравитационный и клёпаное являются аккумуляторным оружием.

Пистолет-жало

Пистолеты-жала-это живое оружие, основанное на образцах технологии Роя, найденных в прошлом веке. Хитиновое оружие преобразует энергию, чтобы внутренне создавать и

стрелять кислотно-скользкими иглами, которые могут нанести длительный урон цели. Муравьиные модели прочны и обычны, хотя желтый жакет и пистолеты с осиным жалом более мощные. Модели шершней-самое тяжелое и мощное оружие.

Складной нож
Этот нож очень похож на выживательный нож с одним лезвием, когда он открыт, но лезвие можно сложить или свернуть, чтобы поместиться в рукоятке, что облегчает его скрытие. Переключатель на ноже означает, что лезвие может быть сложено или вытянуто в качестве быстрого действия, или как часть атаки или полной атаки. Большинство производителей оружия, которые предлагают кинжалы, также производят складные ножи, которые сделаны в тех же моделях: тактический, ультратонкий, сверхострый и молекулярный разрыв.

Мечехвост
Разработанный исоками на Акитоне, этот тонкий, легкий клинок имеет ряд полос, которые прикрепляют клинок к хвосту или аналогичной анатомии. Хотя использование мечехвоста не позволяет вам совершать дополнительные атаки, он может освободить ваши руки, не оставляя вас безоружным.

Коготь
Коготь - это стилизованное оружие с подогнанной рукояткой и изогнутым зазубренным лезвием. Его можно использовать как рубящее оружие, не активируя батарею. При включении питания коготь преобразует энергию в кислоту, которая может расплавить определенные типы брони (хотя оружие всегда нацелено на ККБ противника). Ширрены предпочитают когти, а некоторые считают их священным оружием Хайлакс, называя их когтями королевы. Все более продвинутые модели оружия часто называются в честь ролей некоторых видов, обитающих в улье, начиная с трутня и продвигаясь через воина, рыцаря, королеву и бога.

Кольца тетрад
Тетрадные кольца наносят меньший урон, чем оружие аналогичного класса, но устройство запускает силовой заряд, который обходит многие обычные средства защиты. Конструкция тетрадных колец является запатентованной технологией вичвирдов, что делает их дорогими и труднодоступными. Они выпускаются только в трех моделях: тактический, продвинутый и элитный. Все три представляют собой сложные наборы колец, покрытых тонкой резьбой, с проволочной сеткой для размещения батареи. Продвинутые и элитные модели имеют более тонкие украшения.

Боевая дубинка
Хотя технологически он так же прост, как одноручная дубинка, двуручная боевая дубинка больше, тяжелее и опаснее. Они популярны среди силовиков и головорезов.

Боевой веер
Боевой веер представляет собой полукруг из наноуглеродной ткани с рядом углеродных ребер, равномерно расположенных в радиальном направлении. Концы этих ребер заострены таким образом, что опытный владелец может блокировать поступающие атаки и наносить удары в ближнем бою с оружием, которое он держит в одной руке. Броские движения, связанные с использованием боевого веера, делают его превосходным оружием для боя, когда внешний вид имеет такое же значение, как и нанесенный урон.

Винтовка призрачного жала
Винтовки призрачного жала стреляют дротиками, наполненными инъекционным веществом. Низкая скорость и тонкий профиль этих дротиков означают, что цель часто остается в неведении о первоначальной атаке. Однако, как только эффект введенного вещества начинает действовать, обычно бывает легко определить способ его доставки. Говорят, что это коварное оружие является излюбленным оружием убийц-рептоидов, но, как и любая информация об этой расе, правдивость этого слуха сомнительна. По иронии судьбы, модели этого оружия названы в честь жалящих насекомых: желтый жакет, оса и шершень.

Боеприпасы
Боеприпасы продаются в кратных количествах, как указано в таблице 1-8: Боеприпасы на стр. 38.

Стрелы
Для тех, кто хочет нанести больший урон луком, но не хочет шума и сопутствующего урона от разрывных стрел, доступны обычные стрелы с технологическими усовершенствованиями для нанесения дополнительного урона, включая алмазные стрелы и стрелы молекулярного разрыва. При использовании в качестве боеприпасов для оружия, отличного от лука 1-го уровня (например, кроссболтеров), эти стрелы не увеличивают урон, но стрелы с алмазным наконечником получают эффект критического удара ранение, а стрелы молекулярного разрыва получают эффект критического удара тяжелой раны. Если оружие уже имеет эффект критического удара, когда вы получаете критический удар, вы можете применить либо обычный эффект критического удара оружия, либо эффект, предоставленный стрелой.

Разрывные
Разрывные боеприпасы используются с огнестрельным оружием и доступны для большинства снарядов и других видов оружия, стреляющих стрелами и дротиками, как указано в таблице 1-8. Оружие, стреляющее разрывными боеприпасами, наносит свой обычный урон, но половина этого урона-урон от огня и дает оружию эффект критического удара нокдауна. Если оружие уже имеет эффект критического удара, то эффект критического удара нокдаун добавляется и считается частью обычного эффекта критического урона оружия. Если оружие обычно уже имеет эффект критического удара нокдауна, оно вместо этого получает эффект критического удара толчка (5 футов) в дополнение к нокдауну, и это считается частью нормального эффекта критического удара оружия.

Нанитные канистры
Нанитные канистры содержат микроскопические механические устройства, запрограммированные на выполнение определенных задач. В оружии перед ними обычно ставится задача демонтировать как можно большую часть цели, прежде чем они будут деактивированы, но нанотехнологии также имеют широкий спектр мирного применения.

Фазирующие

Этот боеприпас снабжен квантово-изменяющимися молекулами, что позволяет ему проходить через многие материалы до столкновения с целью. Если вы используете действие перемещения для прицеливания, а затем стреляете в тот же ход оружием с фазирующими боеприпасами (в том числе снайперским оружием), атака игнорирует любое укрытие цели с твердостью, равной заданному значению или меньше (твердость 10 для патронов 7-го уровня, твердость 20 для патронов 14-го уровня). Патроны буквально огибают укрытие, не нанося ему никакого урона.

Плазменная ракета

Совместимые с любым оружием, которое может использовать ракеты в качестве боеприпасов, плазменные ракеты наносят дополнительный урон, превосходящий даже их аналоговые подобия, и имеют повышенную цену, которая соответствует этому. Наиболее распространенными являются ракеты с ионизированной плазмой, в то время как ракеты со звездной плазмой и плазменные ракеты ВЭП (высокоэнергетической плотности) наносят повышенный урон.

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

На мирах соглашения производство оружия является прибыльным бизнесом с гарантированными клиентами, начиная от правоохранительных органов и частных охранных компаний и заканчивая исследователями, наемниками и менее привлекательными нарядами. Хотя многие корпорации производят различные виды оружия, некоторые из них известны своими линейками продуктов с особыми модификациями.

Многие из этих модификаций не могут быть использованы на оружии, которое работает без внутренних механизмов, которые может регулировать модификация производителя. Такое оружие включает аналоговое оружие ближнего боя, Луки, метательное оружие и гранаты.

Готовое оружие не может иметь более одной модификации от производителя. Однако многие торговцы оружием предлагают кастомизацию, позволяя вам комбинировать модификации, которые могут быть известны другим производителям. Вы можете смешивать модификации самостоятельно, создавая нужный вам предмет. Если вы каким-либо образом комбинируете моды, то конечная цена готового изделия равна обычной цене плюс стоимость модификаций плюс еще 10%. В любом случае правила конкретного производителя заменяют эти общие положения. Если возникает вопрос, ведущий является арбитром того, может ли модификация быть применена к оружию или некоторые модификации не могут быть объединены.

Корпорация «Абадар»

Оборонительная линейка дальнобойного оружия АбадарКорп включает в себя встроенный протокол "свой-чужой", который исключает возможность стрельбы в ситуации, когда он может попасть в существо, запрограммированное на определение как друга. Вы можете добавить союзника в список друзей протокола в качестве Сопутствующего действия, при условии, что союзник находится в пределах первого шага дальности действия оружия в данный момент. Каждое оборонительное оружие имеет встроенный сканер, который может быть настроен на цель без необходимостинаводить оружие. Другими словами, вы можете направить сканер оборонительного оружия, а не само оружие, на выбранного союзника. Список оборонительного оружия изначально включает в себя несовершеннолетних разумных существ и признанных сотрудников правоохранительных органов в качестве друзей. Вы также можете загрузить новые показатели друзей, которые будут добавлены в список вашего протокола, а также предоставить другим пользователям разрешение на передачу параметров своих друзей в ваш список.

Вы можете удалить или изменить исходное Программирование, выполнив проверку компьютеров (СЛ = 15 + 1-1/2 × уровень предмета оружия). Если вы провалите проверку, оборонительное программное обеспечение защиты от взлома сработает, и оружие вообще перестанет стрелять. Чтобы реактивировать его, вы должны перезагрузить его, преуспев в проверке компьютеров с той же СЛ, что и первая проверка, или отнести оружие торговцу корпорации «Абадар» или связаться с ним через сеть инфосферы, чтобы он сбросил его за плату, равную 10% от цены предмета. Каждый раз когда вам не удается сбросить программное обеспечение защиты от взлома, СЛ для повторной попытки увеличивается на 5.

Оборонительное оружие опирается на визуальное сканирование и ограниченные биометрические данные для идентификации друзей. Его можно обмануть иллюзиями и подобными оптическими трюками, включая хорошую маскировку, даже в отношении его исходного кода. Если возникнет необходимость, необходимость, в качестве основного действия вы можете удалить друга из списка друзей, включенных в протокол вашего оружия. Этот друг может быть добавлен обратно в список в качестве Сопутствующего действия.

Оборонительный протокол позволяет избежать стрельбы по друзьям. Когда вы используете автоматическое особое свойство оружия, протокол исключает друзей из числа возможных целей. Оружие не стреляет боеприпасами в друга. Оружие защитника с особым свойством взрыв, конусное или линейное не будет стрелять, если друг будет поражен областным эффектом.

Когда вы открыто носите оборонительное оружие, сотрудники правоохранительных органов могут реагировать на вас более положительно. Такая реакция вероятна когда вы не несете никакого другого очевидного оружия или когда вы позволяете офицеру изменять протокол для защиты потенциальных целей. Ведущий может предоставить вам ситуационный бонус +2 к проверкам, при взаимодействии с сотрудниками правоохранительных органов, когда ваше оборонительное оружие применяется. Этот бонус может применяться к другим персонажам в аналогичных обстоятельствах, например к телохранителям кумира, которые были добавлены в качестве друзей в протокол вашего оружия.

Оборонительное оружие обычно стоит на 10% дороже обычного, но оружие, обладающее особыми свойством автоматическое, стоит на 20% дороже обычного.

«Арабани армс лимитед»

Арабани Армс имеет эксклюзивную линейку дальнобойного оружия "Каркакен". Это высокоэффективное оружие модифицировано, для того чтобы вызвать максимальный дискомфорт, добавляя деморализующий критический эффект попадания в оружие. Если оружие уже имеет крит. эффект попадания, вы каждый раз выбираете, применять ли обычный крит. эффект оружия или деморализующий эффект. Оружие, которое уже имеет деморализующий крит. эффект, не может получить выгоду от этого улучшения.

Оружие "Каркакен" стоит на 20% дороже обычного.

Бронтравские Артиллерийские Заводы

Вескарианская корпорация, Бронтравские артиллерийские заводы производит широкий спектр личного оружия, но больше всего она известна своим специализированным тяжелым оружием, которое включает в себя угрожающие декоративные элементы, такие как шипы и клыкастые челюсти. Эти мотивы предназначены для того, чтобы быть стильными, а также пугающими для ваших врагов. Когда вы стреляете тяжелым оружием Бронтрав, цели получают штраф -2 к броскам атаки для внеочередных атак, совершенных против вас в результате этой дальней атаки. Тяжелое вооружение бронтравов стоит на 10% дороже обычного и имеет вес на 1 больше обычного.

Эреус Телетеч

Эреус Телетеч возник благодаря коллективу лашунта на Асане, но рынок компании расширился, включив в себя ширренов, формиан и других телепатов, а также не-телепатов, которые хотят экстрасенсорные технологии. Компания производит оружие дальнего боя и мощное оружие ближнего боя оснащенное пси-модификациями. Каждое оружие Эреус включает в себя блокировку системы, которая отключает оружие, если оно не обнаруживает определенную пси-сигнатуру зарегистрированного пользователя.

Эта технология не надежна, но обмануть или удалить ее трудно. Подделка пси-сигнатуры другого существа возможна, что требует телепатии, которая могла бы связаться с предполагаемым пользователем, и успешной проверки блефа (СЛ = 15 + 1-1/2 × уровень оружия). Эта подмена должна происходить каждый раз, когда предмет активируется. Телепатический блокировщик системы может быть удален, но для этого требуется проверка инженерного дела, чтобы отключить оружие (которое рассматривается как сложное устройство). Поскольку Эрейский замок интегрирован системно, отключенное оружие сломано и должно быть отремонтировано для дальнейшего использования.

Продукция Эреус стоит на 10% дороже обычной.

Ичихара Холдингс

Оружие Ичихара Холдингс часто находилось в руках Сюня, работающего на Золотую лигу, каждое расследование компании не выявило никаких формальных связей с преступной организацией. Сама компания утверждает, что ее оружие просто популярно у некоторых групп из—за гениальных решений, разработанных их инженерными командами для создания оборудования от пистолетов до транспортных средств с модульными взаимозаменяемыми деталями. Все оружие ичихары холдингс соответствует этому стандарту и может быть легко отремонтировано, давая ситуативный бонус +2 к проверкам навыков для их ремонта. Компания производит большинство видов оружия, но специализируется на высокотехнологическом оружии ближнего боя. Оружие Ичихара Холдингс стоит на 10% дороже обычного.

Ирата Инкорпорейтед

Ирата Инкорпорейтед специализируется на биотехнологических аугментациях, но компания сделала небольшое вторжение в оружейную промышленность, модифицировав оружие, добавив биометрический замок, который позволяет использовать его только авторизованным пользователям. Этот замок функционирует как биометрическая система безопасности звездолета (*Core Rulebook* 300), но СЛ использует уровень предмета оружия вместо ранга звездолета. Биометрический замок интегрирован с механизмом активации оружия и работает путем отключения этого устройства. Модификации Ирата Инкорпорейтед увеличивают цену оружия на 10%.

Карбид-Машинас

Дальнобойное оружие, производимое компанией Карбид-Машинас с Диаспоры, включает в себя нановолоконные рукоятки, чтобы гарантировать, что клиент никогда непреднамеренно не потеряет оружие. Компания производит только короткоствольное, длинноствольное и снайперское оружие с этими рукоятками, что увеличивает цену оружия, что является нормальным для таких рукояток.

Летал Инновэйшнс

Грозное название Летал инновэйшнс выросло из простого желания биотехнологической научно-исследовательской компании "Лайф Инновэйшнс" объединить свои более опасные проекты в отдельную (хотя и родственную) компанию по производству линейки органических адаптаций обычного оружия. Организация Летал инновэйшнс сложна, поскольку она включает в себя совокупную сущность барату, которая часто включает в себя барату, которые работали как часть "Лайф Инновэйшнс", но считается отдельной сущностью от любого из индивидов, которые ее составляют. Многие барату-наблюдающие ученые полагают, что Летал инновэйшнс специально существуют для того, чтобы продавать биологическое оружие, менее совершенное и смертоносное, чем то, которое используется Агентами Слияния—биоинженерными агентами управляющей сущности барату, Слияния.

Оружие Летал инновэйшнс приобретает особое свойство оружия живое, что делает его популярным среди ксеностражей и других, предпочитающих некоторые преимущества технологии без ее экологического воздействия. Спрос привел к созданию Летал инновэйшнс для создания живых эквивалентов большинства неживых видов оружия (за исключением аналогового оружия или оружия ближнего боя без особого свойства аккумуляторное), каждое из которых стоило на 20% больше указанной цены.

Магнари Писворкс

Один из производителей в Горнилах Идари, Магнари Писворкс специализируется на уникальной технологии блокировки магнитного поля, используемой в нескольких технологиях Касат, от печально известного военного корабля класса "Сага" до культовых головоломных клинков. Эта модификация может быть применена к любому оружию ближнего боя, которое лишено живого особого свойства, придавая оружию особое свойство распадающееся. Такое оружие стоит на 10% дороже обычного.

Мультифолд Индастриз

Один из ведущих производителей Абаллона, Мультифолд известен не изобретательностью, а надежностью. При расчете твердости и Пунктов Здоровья для оружия, изготовленного компанией Мультифолд Индастриз, множитель уровня предмета равен 3 для твердости, а не 2, и 4 для пунктов здоровья, а не 3. Мультифолд Индастриз производит все виды оружия, но превосходное мастерство компании приводит к тому, что ее продукция стоит на 20% больше, чем обычно.

Рингворкс Арсенал Груп

Когда Верчитский производитель звездолетов Рингворс Индастриз сформировал отдельного производителя энергетического оружия персонального масштаба в качестве стопроцентной дочерней компании, его последующее деловое и маркетинговое решение иногда оставляло аудиторию скептически настроенной. Относительно недавняя Рингворкс Арсенал Групп с тех пор завоевала множество клиентов, поскольку ее продукция остается прочной, надежной и функциональной. Оружейная линейка Рингворкс включает в себя отличительную особенность для клиентов, которые доказывают свою лояльность к бренду: оружие Рингворкс может бесплатно заряжать свою батарею на специализированных станциях на борту любого Крупного или более масштабного звездолета Рингворкс. Этот процесс занимает 1 минуту за заряд. Рингворкс Индастриз может включить эту функцию в любое оружие с батареей, но оружие стоит на 10% больше, чем указанная цена.

Сноугарден Продакшн

Основанная в Бессмертном Сюзерене Нинг, Сноугарден Продакшн производит оружие для боевого применения примерно с тех пор, как произошел Разрыв, с акцентом на предоставление оружия ближнего боя печально известным цветам битвы Нинг. Те, кто имеет ранг в профессии (танцор), равный уровню оружия ближнего боя Сноугарден, могут использовать устройство для нанесения несмертельного урона без обычного штрафа к броскам атаки. Сноугарден Продакшн продает свое стильное, элегантное оружие ближнего боя на 10% дороже, чем обычно.

ВитариТеч Индастриз

Компания ВитариТеч, базирующаяся на Акитоне, не раскрыла всех компонентов, используемых для изготовления своего оружия, что заставило некоторых принципиальных покупателей выбрать других производителей. Те, кто больше заинтересован в уничтожении своих врагов, чем в возможных этических последствиях, находят это оружие привлекательным, поскольку оно может нанести длительный внутренний вред своим целям. Всё оружие ВитариТеч имеет специальный разрушающий критический эффект атаки, который нарушает магическое исцеление. Если оружие уже имеет эффект критического удара, вы каждый раз выбираете, применять ли обычный эффект критического удара оружия или эффект разрушения. Существо, подвергнутое этому эффекту, должно преуспеть в испытании Стойкости или магии, которая восстанавливает Пункты здоровья, только наполовину так же эффективна для существа, пока оно не закончит непрерывный 8-часовой отдых или не получит первую помощь с успешной проверкой медецины. Оружие ВитариТеч - это гибридный предмет, который стоит на 30% дороже обычного.

Цейцерер Мунитионс

Основанная Апостэ корпорация, Цейцерер Мунитионс является одной из дюжины или около того компаний, принадлежащих и контролируемых Домом Цейцерер, могущественным домом Дроу, который контролирует город Врата Ночи. В отличие от большинства деловых начинаний Дома Цейцерер, у "Цейцерер Мунитионс" на самом деле больше офисов и холдингов за пределами Апостэ, чем на родине материнской корпорации, хотя все высшие офисы по-прежнему надежно расположены в башнях внутри Врат Ночи.

Поскольку компания продает боеприпасы и батареи, а не оружие, многочисленные группы, которые отказываются иметь дело с сделками с оружием дроу в целом, готовы покупать батареи, дротики, патроны и дробовые патроны от Цейцерер Мунитион в (сомнительном) убеждении, что боеприпасы несут меньше возможностей для аморального выбора дизайна.

Цейцерер Мунтион продает особые длиннорамные магазины боеприпасов и батареи, предназначенные для расширения боеприпасов или зарядов, которые может нести оружие. Для любого оружия, которое использует батареи, дротики, топливо, патроны или дробовые патроны и которое имеет емкость 5 или более, можно купить длинноствольную батарею или магазин, чтобы увеличить емкость оружия на 20%, по цене 5% от оружия (плюс цена соответствующей базовой батареи для оружия, использующего заряды). В случае с батареями эти длиннорамные батареи рассматриваются как их исходная емкость для обеспечения доступности, цены и времени подзарядки. Длинноствольные магазины покупаются отдельно от боеприпасов, которые они могут нести. Длиннорамные батареи и магазины могут использоваться только с определенной маркой и режимом оружия-длиннорамная батарея для статического молниемёта имеет 48 зарядов, но может использоваться только в статическом молниемёте.

ОРУЖЕЙНЫЕ АКСЕССУАРЫ

Галактические торговцы оружием предлагают головокружительный набор вариантов, но иногда идеальное оружие для специализированной работы просто не доступно в качестве базовой модели. К счастью, аксессуары для оружия могут обеспечить дополнительную полезность с помощью всего лишь небольшой манипуляции, которую вы можете сделать сами или заплатить профессионалу. Аксессуары для оружия модифицируют существующее оружие, чтобы обеспечить определенные преимущества пользователю оружия. Опытные операторы держат под рукой различные аксессуары, меняя их по мере необходимости.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКСЕССУАРОВ ДЛЯ ОРУЖИЯ

Ниже приводятся пояснения к статистике по оружейным аксессуарам, а также правила добавления аксессуаров к оружию. Конкретные аксессуары иногда являются исключениями из этих правил.

Емкость и расход

Для работы некоторых аксессуаров требуется питание, аналогичное некоторым технологическим предметам; дополнительную информацию см. на стр. 217 *Core Rulebook*. Эти аксессуары обозначены записью емкости и использования в таблице 1-11: Оружейные аксессуары. Емкость оружейного аксессуара-это батарея самой большой емкости, которую он может использовать. Использование показывает скорость, с которой расходуются заряды при использовании аксессуара. Прилагаемые аксессуары (см. Добавление аксессуаров ниже) должны использовать свои собственные батареи, но аксессуар, встроенный в аккумуляторное оружие, может быть сконфигурирован так, чтобы использовать либо батарею оружия, либо его собственную батарею.

Тип оружия

Некоторые аксессуары могут быть добавлены только к определенным типам или категориям оружия, как указано в записи Типа оружия в таблице 1-11: Оружейные аксессуары. По большей части они соответствуют типам и категориям оружия, описанным на страницах 169-170 *Core Rulebook*.

Рельсовое оружие: Рельсовое оружие-это длинноствольное оружие, тяжелое оружие и снайперское оружие, каждое из которых имеет рельсы вдоль или рядом со стволом оружия, которые позволяют легко добавлять аксессуары к оружию. Рельсовое оружие имеет четыре рельсы, к которым могут быть добавлены аксессуары: один сверху, один снизу и по одному с каждой стороны. К каждому рельсу можно добавить только один оружейный аксессуар. Некоторые аксессуары должны быть прикреплены к определенной рельсе, например сверху или снизу, как описано в описании аксессуара.

Добавление Аксессуаров

Оружейные аксессуары обычно должны быть добавлены к оружию, чтобы функционировать. Большинство аксессуаров могут быть добавлены либо путем присоединения к оружию, либо путем интеграции в оружие, хотя некоторые аксессуары должны быть добавлены определенным образом, как указано в описании аксессуара. В любом случае добавьте Вес аксессуара к весу оружия, чтобы определить окончательный вес оружия с аксессуарами. При добавлении нескольких предметов легкого веса вместе трактуйте 2-10 предметов легкого веса как 1 вес при объединении.

Прикрепление: Прикрепленный аксессуар оружия крепится к оружию, но на самом деле не является его частью. Любой желающий может прикрепить или отсоединить аксессуар в качестве действия полного хода, и большинство торговцев оружием прикрепят купленный у них аксессуар без дополнительной платы.

Интеграция: Интегрированный оружейный аксессуар встроен в оружие, становясь его частью. Интегрированные аксессуары обычно приобретаются уже интегрированными в оружие по комбинированной цене оружия и аксессуара. Если оружие и аксессуар приобретаются отдельно, торговец оружием может интегрировать аксессуар в оружие за плату в размере 10% от покупной цены аксессуара. Вы можете интегрировать аксессуар в оружие (или удалить интегрированный аксессуар), если у вас есть несколько рангов в Инженерном деле (или как Инженерном, так и Мистицизме, для гибридных аксессуаров), равных уровню предмета оружия или аксессуара, в зависимости от того, что выше. Требуется 1 час, чтобы интегрировать аксессуар или удалить встроенный аксессуар из оружия.

ОПИСАНИЕ ОРУЖЕЙНЫХ АКСЕССУАРОВ

Оружейные аксессуары описаны в этом разделе. Если не указано иное, аксессуары считаются технологическими предметами. Ведущий может решить, что некоторые аксессуары непригодны для некоторых видов оружия.

ШТЫКОВАЯ СКОБА (Уровень 1)

Штыковая скоба позволяет прикрепить одноручное оружие ближнего боя к нижней рельсе рельсового оружия или короткоствольного оружия. Оружие ближнего боя не должно обладать особым свойством оружия длинное. Прикрепление оружия ближнего боя к штыковой скобе или снятие его является действием полного хода. Если прикрепленное оружие ближнего боя наносит дробящий или рубящий урон, вы получаете штраф -2, к броскам атаки с ним, пока он прикреплен. Тип штыковой скобы определяет, какое оружие вы можете использовать вместе.

- **Легкая Штыковяая скоба (Уровень 1):** Легкая скоба позволяет прикрепить оружие ближнего боя легкого веса к длинноствольному или снайперскому оружию или прикрепить оперативное оружие к короткоствольному.

- **Тяжелая штыковая скоба (Уровень 1):** Тяжелая скоба позволяет прикрепить оружие ближнего боя весом 1 или меньше к длинноствольному, тяжелому оружию или снайперскому оружию.

СОШКА (Уровни 1-2)

Сошки - это набор прочных ножек, прикрепленных к нижней рельсе рельсового оружия. Вы можете вытянуть или свернуть сошки в качестве Сопутствующего действия. Также в качестве Сопутствующего действия вы можете стабилизировать свое оружие, уперев вытянутую сошку в твердую поверхность или используя сошку в качестве передней рукоятки. Когда вы стреляете из стабилизированного оружия, уменьшите общий штраф, который вы берете за полную атаку, и из-за дальности в соответствии с типом сошки. Вы не можете получить выгоду от сошки, если ваше оружие крепится к стрелковому ремню или силовой броне.

- **Легкая сошка (Уровень 1):** Легкая сошка может быть добавлена только к длинноствольному или снайперскому оружию. Уменьшите общий штраф на 1.
- **Тяжелая сошка (Уровень 2):** Уменьшите свой общий штраф на 2 или на 1 для тяжелого оружия. Кроме того, стабилизированная тяжелая сошка снижает минимальный показатель Силы, необходимый для стрельбы из тяжелого оружия без штрафа, на 2.

СКЛАДЫВАЮЩЕЕСЯ ОРУЖИЕ (Уровень 3)

Некоторые виды оружия ближнего боя могут быть сложены для легкого и незаметного хранения. Оружие должно быть приобретено или изготовлено с помощью этого встроенного аксессуара. В качестве Сопутствующего действия вы можете сложить или закрыть складывающееся оружие в гораздо меньший размер, что позволяет вам использовать навык ловкости рук, чтобы скрыть сложенное оружие Весом 1 или 2 , словно это легкое оружие, или предоставить сложенному оружию легкого веса специальное свойство скрытное (см. стр. 41). В качестве Сопутствующего действия вы можете повторно расширить сложенное оружие.

ПЛАМЕГАСИТЕЛЬ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 3)

Современное огнестрельное оружие имеет встроенный пламегаситель и подавление дульного взрыва для защиты владельца оружия от ослепления вспышкой во время перестрелок в условиях низкой освещенности, а также для защиты других высокотехнологичных устройств от загрязнения из-за остатков ускорителей снарядов. Гибридный *пламегаситель* может быть использован в любом короткоствольном, длинноствольном, тяжелом или снайперском оружии в категории огнестрельного оружия.Он устраняет практически весь свет и тепло, которые ваше огнестрельное оружие производит во время стрельбы, что делает вас более трудным для обнаружения в условиях низкой освещенности. Это преимущество уменьшает штраф, который вы получаете за проверку скрытности при стрельбе в условиях низкой освещенности, на 5. Вы можете совместить пламегаситель и глушитель вместе, заплатив объединенную цену обоих аксессуаров. Их преимущества складываются.

ГРЕНАДЕРСКАЯ СКОБА (Уровень 1)

Гренадерская скоба позволяет прикрепить модифицированный гранатомет или пусковую установку ракет Весом 3 или менее к нижней рельсе рельсового оружия. Модификации уменьшают мощность гранатомета или ракетной установки на 50%, как минимум до 1 гранаты или ракеты. Эти модификации могут быть сделаны за 1 час с проверкой Инженерного дела СЛ 15, хотя также можно купить готовые к установке гранатометы или ракетные пусковые установки, которые были предварительно модифицированы по той же цене, что и стандартные гранатометы и ракетные пусковые установки. Такой модифицированный гранатомет или ракетная установка все еще могут быть выпущены как отдельное оружие, и все еще используют мастерство в тяжелом оружии, даже если стреляют с рельсы на длинноствольном или другом оружии. Прикрепление гранатомета к гренадёрской скобе или его снятие-это действие полного хода.

РУКОЯТКА (Уровни 2-7)

Оружие может быть оснащено специальными рукоятками, которые обеспечивают различные преимущества. Вы можете комбинировать рукоятки, заплатив общую цену рукоятей, но только если все рукоятки интегрированы в оружие. Их преимущества складываются. Преимущества рукоятки зависят от ее типа.

- **Складная рукоятка (Уровень 2):** Только короткоствольное оружие может иметь складную рукоятку, и она должна быть интегрирована в оружие. В качестве Сопутствующего действия вы можете сложить или развернуть складную рукоятку, что дает вам ситуационный бонус +2 к ловкости рук, чтобы спрятать короткоствольное оружие на вашем теле.
- **Нановолоконная рукоятка (Уровень 2):** Нановолоконная рукоятка укрепляет вашу хватку на оружии. Пока вы держите оружие, микроскопические волокна действуют как щетинки, цепляясь за ваши руки. Эти волокна дают вам ситуационный бонус +4 к КБ против разоружающих боевых маневров, которые разоружат вас от оружия.
- **Нуль-Пространственная рукоятка (Уровень 6, Гибридное):** *Нуль-пространственная рукоятка* должна быть интегрирована в оружие ближнего боя или короткоствольное оружие. В качестве Сопутствующего действия вы можете активировать рукоятку, чтобы втянуть оружие в межпространственное пространство, оставив только диск диаметром 1-1/2 дюйма. Этот диск легко спрятать на вашем теле, предоставив вам ситуационный бонус +4 к вашей проверке ловкости рук, чтобы сделать это. Кроме того, диск не может быть распознан как оружие без Инженерного дела или Мистицизма и *обнаружение магии*, используемой вместе для идентификации предмета. В качестве Сопутствующего действия вы можете сжать диск, чтобы вернуть оружие в нормальную форму.
- **Размытая рукоятка (Уровень 7, Гибридное):** *Размытая рукоятка* состоит из микросхем, встроенных в мягкую рукоятку оружия ближнего боя. Пять раз в день в качестве Сопутствующего действия вы можете сжать рукоятку, чтобы активировать ее, создавая иллюзию, которая затрудняет визуальное отслеживание оружия. До конца вашего следующего хода размытая рукоятка дает вам ситуационный бонус +4 к блефу и финту.

ТАБЛИЦА 1-11: ОРУЖЕЙНЫЕ АКСЕССУАРЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ТИП ОРУЖИЯ
Штыковая скоба, тяжёлая	1	300	—	—	—	Рельсовое оружие
Штыковая скоба, легкая	1	150	—	—	—	Рельсовое оружие, короткоствольное
Сошка, легкая	1	350	—	—	—	Рельсовое оружие
Гренадерская скоба	1	400	Л	—	—	Рельсовое оружие
Дальномер	1	325	—	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное
База	1	150	—	—	—	Рельсовое оружие
Сошка, тяжёлая	2	700	Л	—	—	Рельсовое оружие
Рукоятка, складная	2	600	—	—	—	Короткоствольное оружие
Рукоятка, нановолоконная	2	750	—	—	—	Любое оружие
Мушка, ручная	2	1,000	—	—	—	Рельсовое оружие, короткоствольное
Приклад, складывающийся	2	850	—	—	—	Рельсовое оружие
Складывающееся оружие	3	1,250	—	—	—	Оружие ближнего боя
Пламегаситель	3	1,200	—	—	—	Огнестрельное оружие
Стрелковый ремень, легкий	3	1,400	1	—	—	Тяжёлое оружие
Прицел, снайперский	3	1,350	Л	—	—	Рельсовое оружие, короткоствольное
Прицел, ночное видение	4	2,350	Л	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное
Глушитель	4	1,850	—	—	—	Рельсовое оружие
Мушка, лазерная	5	3,000	—	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное
Рукоятка, нуль-пространственная	6	4,250	—	—	—	Оружие ближнего боя, короткоствольное
Инерционный демпфер	6	4,000	—	20	1 в минуту	Любое оружие
Прицел, лазерный	6	4,300	Л	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное
Рукоятка, размытая	7	5,400	—	—	—	Оружие ближнего боя
Стрелковый ремень, тяжелый	7	5,600	2	—	—	Тяжёлое оружие
Приклад, нуль-пространственный	7	5,950	—	—	—	Рельсовое оружие
Стрелковый ремень, Нуль-пространственный	9	15,000	2	—	—	Тяжёлое оружие
Прицел, раскрывающий	9	12,500	Л	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное
Прицел, обличающий	12	37,500	Л	20	1 в час	Рельсовое оружие, короткоствольное

СТРЕЛКОВЫЙ РЕМЕНЬ (Уровни 3-9)

Стрелковый ремень-это носимая опорная сетка для шарнирного рычага, которая может служить креплением для тяжелого оружия. Стрелковый ремень уменьшает минимальный показатель Силы, необходимый для стрельбы из тяжелого оружия без штрафов, в зависимости от типа ремня.

Кроме того, когда вы стреляете из установленного оружия, уменьшите общий штраф, который вы получаете за полную атаку и за дальность стрельбы, на величину, определяемую типом ремня. Надевание или снятие стрелкового ремня-это действие полного хода, и прикрепление оружия к стрелковому ремню или снятие его-это действие полного хода.

- **Лёгкий стрелковый ремень (Уровень 3):** Сила 12; уменьшите свой общий штраф на 1.
- **Тяжёлый стрелковый ремень (Уровень 7):** Сила 14; уменьшите свой общий штраф на 2.
- **Нуль-пространственный стрелковый ремень (Уровень 9, Гибридное):** В тяжёлое оружие должен быть интегрирован *нуль-пространственный стрелковый ремень*. Он функционирует как нуль-пространственная рукоятка (см. выше), которая превращает ремень и прикрепленное к нему оружие в диск. Нуль-пространственный стрелковый ремень в остальном функционирует как тяжелый стрелковый ремень.

ИНЕРЦИОННЫЙ ДЕМПФЕР (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 6)

Для тех, кто хочет использовать смертоносное оружие нелетальными способами, *инерционный демпфер* является лучшим инструментом. Вы можете активировать или деактивировать инерционный демпфер в качестве быстрого действия. В то время как демпфер активен, он создает поле вокруг оружия или его боеприпасов, которое заставляет оружие наносить несмертельный урон вместо обычного урона.

ДАЛЬНОМЕР (Уровень 1)

Дальномер посылает лазерный импульс на отдаленные цели, чтобы определить расстояние до них. В качестве Сопутствующего действия вы можете активировать или деактивировать дальномер и нацелить его на определенную цель. Дальномер определяет расстояние до цели и ее скорость, а также сообщает, движется ли цель от вас или к вам.

Вы также можете использовать дальномер, когда он не прикреплен к оружию или не интегрирован в него. Вы можете комбинировать дальномер с прицелом или мушкой, заплатив объединенную цену аксессуаров. Их преимущества складываются.

ПРИЦЕЛ (Уровни 3-12)

Прицел-это телескопическое прицельное устройство со встроенной сеткой, которая крепится к верхней рельсе короткоствольного или рельсового оружия. Прицел не может быть добавлен к оружию с мушкой. В качестве Сопутствующего действия вы можете прицелиться через прицел. Это может быть сделано как часть того же Сопутствующего действия, необходимого для прицеливания оружия с особым качеством снайперского оружия, или как часть скрытой атаки, где вы не предпринимаете никаких движений, даже если вы также нацеливаете снайперское оружие как часть этого действия. Прицеливание через прицел уменьшает штрафы к броскам атаки из-за дальности, а также бонусы к КБ от укрытия.

Кроме того, прицел увеличивает шаг дистанции оружия для определения штрафов к броскам атаки из-за дальности. Для короткоствольного оружия прицел увеличивает обычный шаг дистанции оружия в 1-1/2 раза по сравнению с указанной для этой цели дальностью. Для длинноствольного и тяжелого оружия это увеличение в 4 раза больше обычного шага дистанции. Для снайперского оружия увеличение в два раза увеличивает шаг дистанции особого свойства снайперское. Снижение штрафов за прицеливание с прицелом применяется только к следующему броску атаки, который вы делаете с оружием до конца вашего следующего хода. Прицелы также дают иные преимущества в зависимости от их типа.

Вы также можете рассматривать отдаленные объекты через прицел в качестве Сопутствующего действия, что дает вам бонус +1 к проверке восприятия на основе зрения по отношению к объектам на расстоянии 30 футов или дальше от вас. Вы можете использовать прицел для этой цели, когда он не прикреплен к оружию или не интегрирован в него. Отсоединенный прицел не обеспечивает улучшенной точности.

- **Снайперский прицел (Уровень 3):** Снайперский прицел уменьшает штрафы за дальность стрельбы и бонусы КБ от укрытия на 2.
- **Прицел ночного видения (Уровень 4):** Прицел ночного видения функционирует как снайперский прицел, но также усиливает свет с помощью датчиков широкого спектра. Активация или деактивация прицела ночного видения-это действие перемещения. Прицеливаясь или глядя в активный прицел ночного видения, вы можете видеть, как если бы свет был на один шаг ярче (например, от тусклого света до нормального). В темноте это становится тусклым светом, однако изображение в прицеле черно-белое.
- **Лазерный прицел (Уровень 6):** Лазерный прицел функционирует как снайперский прицел с дополнительными возможностями лазерного наведения. Активация или деактивация лазерного прицела-это действие перемещения. Активированный лазерный прицел уменьшает штрафы из-за дальности и бонусов КБ от укрытия на 4. Вы можете добавить функции ночного видения прицела ночного видения к лазерному прицелу за дополнительную 1,000 кредитов.
- **Раскрывающий прицел (Уровень 9, Гибридное):** *Раскрывающий прицел* функционирует как комбинированный лазерный прицел и прицел ночного видения с добавлением усиленных магических датчиков. Три раза в день в качестве Сопутствующего действия вы можете активировать датчики *раскрывающего прицела* на 10 минут. Прицеливаясь или глядя через *раскрывающий прицел* с активированными датчиками, вы можете видеть невидимых и эфирных существ, а также уменьшаете свой шанс промаха из-за сокрытия, отличного от полного сокрытия, на 10%. Деактивация датчиков *раскрывающего прицела* - это действие перемещения.
- **Обличающий прицел (Уровень 12, Гибридное):** *Обличающий прицел* функционирует как *раскрывающий прицел*, с дополнительными возможностями, пока магические сенсоры прицела активированы. Активация или деактивация *обличающего прицела*-это сопутствующее действие. Прицеливаясь или глядя через прицел с активными датчиками, вы можете видеть сквозь иллюзии, и вы исключаете свой шанс промаха из-за сокрытия, отличного от полного сокрытия. Кроме того, вы получаете сквозное чувство (зрение), которое позволяет вам ощущать сквозь только первое существо или объект между вами и вашей целью, при условии, что существо или объект находится в пределах первого прицела оружия-увеличенного шага дистанции (включая увеличенный шаг дистанции от особого свойства снайперское).

МУШКА (Уровни 2-5)

Мушка - это усовершенствованная версия обычных прицелов, используемых большинством дальнобойных орудий. Это может быть петля со встроенной сеткой, или серия направляющих с пигментом высокой видимости на них,

или какое-то другое простое конструктивное средство для нацеливания вашего оружия. Мушка крепится к верхней рельсе короткоствольного или рельсового оружия. Мушка не может быть добавлена к оружию с прицелом. В качестве сопутствующего действия вы можете целиться через мушку. Это может быть сделано как часть того же сопутсвующего действия, которое требуется для прицеливания оружия с особым качеством снайперское оружие, или как часть скрытой атаки, где вы не предпринимаете никаких движений, даже если вы также нацеливаете снайперское оружие в рамках этого действия. Прицеливание через мушку уменьшает штрафы к броскам атаки из-за дальности или бонусы к КБ от укрытия, в зависимости от типа мушки. Снижение штрафов за прицеливание с мушкой относится только к следующему броску атаки, который вы делаете с оружием до конца вашего следующего хода.

- **Ручная мушка (Уровень 2):** Ручная мушка уменьшает штрафы из-за дальности и бонусов КБ от укрытия на 2.
- **Лазерная мушка (Уровень 5):** Лазерная мушка функционирует как ручная мушка с дополнительными возможностями лазерного наведения. Активация или деактивация лазерной мушки-это сопутствующее действие. Активированная лазерная мушка уменьшает штрафы за дальность и бонусы КБ от укрытия на 4.

ГЛУШИТЕЛЬ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 4)

Подобно пламегасителю, современное оружие имеет встроенное оборудование для подавления звука, чтобы защитить пользователей и прохожих от высоких децибел, но это не делает оружие бесшумным. Гибридный *глушитель* использует магию и технологию, чтобы по-настоящему заставить оружие замолчать. Когда вы стреляете из оружия, оснащенного *глушителем*, оружие не создает никакого звука, и его боеприпасы летят бесшумно для первого шага дистанции (это включает в себя шаг дистанции оружия со особым свойством снайперское). Это преимущество уменьшает штраф, который вы получаете за проверку скрытности за снайперскую стрельбу, на 5.

Вы можете совместить *глушитель* и *пламегаситель*, заплатив за оба аксессуара общую цену. Их преимущества складываются.

ПРИКЛАД (Уровни 2-7)

Приклад-это часть двуручного оружия дальнего боя, которая упирается в плечо во время стрельбы. Приклад не может быть прикреплен; он должен быть интегрирован в оружие. Преимущества приклада зависят от его типа.

- **Складывающийся приклад (Уровень 2):** Только оружие весом 1 или меньше может иметь складывающийся приклад. В качестве сопутствующего действия вы можете расширить или сложить складывающийся приклад. Складывающийся приклад позволяет использовать ловкость рук, чтобы спрятать оружие на своем теле, как если бы это было короткоствольное оружие.
- **Нуль-пространственный приклад (Уровень 7, Гибридное):** *Нуль-пространственный приклад* функционирует как *нуль-пространственная рукоятка* для более крупного и тяжелого оружия.

БАЗА (Уровень 1)

Этот многоцелевой аксессуар может вместить один ручной предмет весом до 1, например огнетушитель или фонарик, так что вы можете использовать этот предмет во время ношения оружия. База требует такого же количества рельсов для крепления к снаряжению, сколько требуется рук для его работы. Прикрепление предмета к базе или его удаление-это действие полного хода.

В отличие от держателя для снаряжения, который просто помещает предмет в какое-то удобное место (например, на броню или прикреплен к стойке), но не имеет возможности активировать или деактивировать предметы, прикрепленные к нему, база запускает все необходимые элементы управления для предмета на спусковой крючок или механизм управления оружием, к которому он прикреплен. Это позволяет вам использовать предмет так, как если бы вы манипулировали им тем же количеством рук, которое у вас есть на вашем оружии, все еще держа его в руках. Например, если вы используете базу для прикрепления портативного светильника к Чистильщику "Гром", вы можете включать и выключать светильник, все еще держа обе руки на своем чистильщике.

Ведущий может решить, что некоторые предметы не подходят для использования с базой, что база может быть прикреплена только к некоторым видам оружия, или что база, предназначенная для определенных предметов, не работает ни с чем другим.

ОРУЖЕЙНЫЕ СОПРЯЖЕНИЯ

Даже с огромным и разнообразным набором технологических устройств разрушения, доступных исследователям, пиратам и воинам, персонажи, бросающиеся в самые опасные места галактики, могут захотеть добавить силу магии к каждому нажатию на спусковой крючок. Оружейные сопряжения-это способ создания оружия со способностями и возможностями, выходящими за пределы стандартной технологии, и дать искажающую реальность силу магии в руки каждого бойца.

ЦЕНЫ ОРУЖЕЙНЫХ СОПРЯЖЕНИЙ

Цена оружейного сопряжения зависит от уровня предмета оружия, в которое оно устанавливается, как подробно описано в таблице Цен оружейных сопряжений. Цена корректируется при расчете стоимости печати оружейного сопряжения или передаче сопряжения, как подробно описано на странице 191 *Core Rulebook*.

Описание Оружейных сопряжений

Следующие оружейные сопряжения следуют правилам, подробно описанным на страницах 191-192 *Core Rulebook*.

ТОЧНОЕ (Уровень 5)

Точное сопряжение придает оружию исключительный баланс и управляемость. Когда вы используете сопутствующее действие, чтобы нацелить оружие с этим сопряжением на определенную цель, вы получаете бонус +1 к вашему следующему броску атаки с этим оружием при условии, что ни вы, ни ваша цель не переместились с того момента, как вы прицелились. Вы также получаете этот бонус, если совершаете сопутсвующее действие, чтобы прицелиться для других целей, например, прицеливаясь из оружия с особым свойством снайперское. Только оружие дальнего боя может получить выгоду от этого сопряжения.

НАСТУПАТЕЛЬНОЕ (Уровень 6)

Когда вы побеждаете врага, оружие с *наступательным* сопряжением втягивает вас еще глубже в бой. В первый раз, когда вы делаете успешную атаку ближнего боя с *наступательным* оружием, которое сваливает противника (убивая его или делая его бессознательным), вы можете сделать осторожный шаг в качестве ответного действия. Это перемещение должно приблизить вас хотя бы к одному противнику.

БЛАГОДЕТЕЛЬНОЕ (Уровень 9)

Когда вы наносите критический удар по достойному противнику оружием, обладающим *благодетельным* сопряжением, вы получаете один заряд благодетельности. Пока вы используете одно и то же оружие, вы можете потратить заряд благодетельности, чтобы бросить либо *исцеление от недуга*, либо *низшее избавление* как псевдозаклинание, используя уровень предмета оружия в качестве вашего уровня заклинателя. Вы не можете иметь больше одного заряда благодетельности одновременно, и вы теряете все заряды благодетельности, если вы отдыхаете 10 минут и тратите Пункт Решимости, чтобы восстановить свои Пункты Живучести, или если вы отдыхаете 8 часов и восстанавливаете свои ежедневные способности и заклинания.

Если оружие с благодетельным сопряжением имеет уровень предмета 14 или выше, вы можете вместо этого использовать заряд благодетельности, чтобы бросить *Избавление*. Если оружие имеет уровень предмета 19 или выше, вы можете вместо этого использовать заряд благодетельности, чтобы бросить *Высшее избавление*. Оружие не может иметь *благодетельное* оружейное сопряжение, если оно также имеет *нечестивое* или *ранящее* оружейное сопряжение.

БОМБАРДИРНОЕ (Уровень 5)

Бомбардирное сопряжение позволяет оружию дублировать эффект одной гранаты, которая загружается в межпространственное пространство внутри оружия. Зарядка гранаты в оружие с помощью *бомбардирного* оружейного сопряжения занимает полный раунд, так же как и удаление ранее заряженной гранаты. Граната, заряженная в оружие с *бомбардирным* сопряжением, не может иметь уровень предмета, превышающий уровень предмета оружия. Граната не может быть взорвана, разрушена или иным образом затронута, пока она находится в этом межпространственном пространстве, и если оружие уничтожено или получает сломанное состояние, граната навсегда уничтожается.

Один раз в день оружие с *бомбардирным* сопряжением может запустить мистическую версию заряженной гранаты. Это действует как бросание гранаты и использует то же обращение и шаг дистанции, что и бросание гранаты, но не требует свободной руки. Пока вы используете оружие с *бомбардирным* сопряжением и оно еще не использовало эту способность, вы можете использовать гранату как дальнобойную атаку. После того, как эта способность была использована, заряженная граната может быть удалена из межпространственного пространства, но новая граната не может быть загружена в него до тех пор, пока не пройдут 24 часа.

ЗАРЯДО РАЗРУШАЮЩЕЕ (Уровень 7)

ЭКОНОМНОЕ (Уровень 3)

Оружие с *экономным* сопряжением сохраняет свой боезапас и заряды после промаха. Когда вы промахиваетесь с дистанционным броском атаки, ваш заряд или боеприпасы не расходуются, как если бы оружие никогда не стреляло. Это сопряжение не мешает вашему оружию работать со сбоями или ломаться в результате вашей атаки. Только оружие, которое использует стрелы, батареи, дротики, фальшфейеры, разрывные стрелы, мини-ракеты, патроны или дробовые патроны в качестве боеприпасов, может извлечь пользу из *экономного* сопряжения.

НЕПРЕРЫВНОЕ (Уровень 8)

Непрерывное сопряжение позволяет оружию со особым свойством линейное вести непрерывный огонь, расходуя дополнительные заряды. Когда вы совершаете линейную атаку оружием с этим сопряжением, вы можете потратить дополнительные боеприпасы или заряды, равные величине расхода оружия, чтобы продолжить атаку до начала вашего следующего хода. Это не оказывает дополнительного эффекта на цели, уже находящиеся в пределах линии, но все, что движется через линию вашего оружия, подвергается атаке с использованием вашего первоначального броска атаки и урона. Если вы попали, но не смогли нанести урон этой новой цели, она блокирует вашу линию как обычно. Если существующая блокировка будет удалена, ваша линия расширится до своей максимальной дистанции, если она не будет заблокирована снова, и она может повредить существам и объектам, которых она не смогла достичь ранее. Вы не можете нанести урон одной цели больше одного раза в течение раунда с *непрерывным* сопряжением, даже если она входит и выходит из траектории вашей атаки. Если вы по какой-либо причине переместитесь с того места, где начали атаку, ваша линия автоматически закончится. Только оружие, которое может совершить линейную атаку, извлекает выгоду из этого сопряжения. Вы можете использовать *непрерывное* сопряжение с громоздким оружием.

ЖЕСТОКОЕ (Уровень 6)

Жестокое сопряжение питается страхом и отчаянием. Когда вы поражаете цель, которая испугана, паникует или потрясена оружием с этим сопряжением, цель дезориентируется на 1 раунд. Когда вы совершаете успешную атаку, которая сбивает противника (либо убивая его, либо сбивая с ног), вы получаете 5 временных Пунктов Здоровья, которые сохраняются в течение 10 минут. Оружие с особым свойством несмертельное не может получить пользы от *жестокого* сопряжения.

ЗАЩИЩАЮЩЕЕ (Уровень 3)

Оружие с *защищающим* сопряжением помогает своему владельцу при блокировании или защите. Когда вы защищаетесь, атакуя оружием с этим сопряжением, вы получаете бонус +1 к броскам атаки с оружием (эффективно снижая штраф защиты до -3) и дополнительный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода. Кроме того, если ваше оружие обладает особым свойством парирующего оружия, увеличьте бонус усиления к вашему КБ против атак ближнего боя от этой цели до +2. Только оружие ближнего боя может получить пользу от этого сопряжения.

ТАБЛИЦА 1-12: ЦЕНЫ НА ОРУЖЕЙНЫЕ СОПРЯЖЕНИЯ

УРОВЕНЬ ПРЕДМЕТА ОРУЖИЯ	ЦЕНА СОПРЯЖЕНИЯ
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1,040
7	1,560
8	2,300
9	2,600
10	3,580
11	4,880
12	6,920
13	9,760
14	11,700
15	17,800
16	27,000
17	40,500
18	60,300
19	90,000
20	135,000

ЭНЕРГИТИЧЕСКОЕ (Уровень 5)

Огнестрельное оружие с *энергетическим* сопряжением полагается на энергию, а не на физические боеприпасы, для того чтобы производить кинетические атаки. Вместо того, чтобы заряжаться дротиками, патронами или дробовыми патронами, оружие заряжается батареей. Тип батареи, которую использует огнестрельное оружие, зависит от его первоначальной емкости следующим образом: 1-20 используют батареи, 21-40 используют батареи повышенной ёмкости, 41-80 используют батареи высокой ёмкости и 81 или более используют батареи сверхвысокой ёмкости. Использование оружия не меняется, но оно заряжается от установленной батареи, а не расходует физические боеприпасы. Сопряжение преобразует энергию в физические пули, которые нацелены на ККБ и наносят урон, обычный для оружия. Только оружие в категории огнестрельного оружия, которое обычно использует дротики, патроны или дробовые патроны, может получить выгоду от *энергетического* сопряжения.

ЗАМАНИВАЮЩЕЕ (Уровень 6)

Заманивающее сопряжение связывает цель при критическом попадании. При критическом попадании этим оружием вы можете применить особое свойство оружия опутывающее (*Core Rulebook* 181). Эффект опутывания заканчивается через 1 минуту, если цель еще не вырвалась из ловушки. Если оружие уже имеет эффект критического попадания, когда вы набираете критическое попадание, вы можете применить

либо обычный эффект критического попадания оружия, либо эффект опутывания. Если вы успешно воздействуете на цель как *опутывающим*, так и *заманивающим* сопряжениями в одном и том же броске атаки, применяется только *заманивающее* сопряжение, и ваше использование *опутывающего* сопряжения не расходуется. Только оружие, которое наносит дробящий, холодный, колющий или режущий урон, может получить выгоду от этого сопряжения.

ОХРАНЯЕМОЕ (Уровень 8)

Охраняемое сопряжение управляет временем так, чтобы дальнобойные атаки не оставляли владельца уязвимым. Когда вы совершаете дальнюю атаку, используя оружие с этим слиянием, ваша атака не провоцирует внеочередную атаку. Данное сопряжение не препятствует внеочередным атакам, спровоцированным по какой-либо другой причине, кроме совершения дистанционной атаки. Только дальнобойное и метательное оружие может извлечь выгоду из этого сопряжения.

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ (Уровень 2)

Вдохновляющее сопряжение наполняет оружие надеждой. Когда вы набираете критический удар, используя оружие с *вдохновляющим* сопряжением, вы и все союзники в пределах 60 футов получаете +2 моральных бонуса к испытаниям против атак, эффектов и заклинаний от цели вашей атаки на 1 минуту. Если оружие уже имеет эффект критического попадания, когда вы набираете критический удар, вы можете применить либо обычный эффект критического попадания оружия, либо *вдохновляющий* эффект.

БОДРЯЩЕЕ (Уровень 1)

Бодрящее сопряжение наполняет своего обладателя энергией при победе над врагами. После успешной атаки с помощью этого оружия, которое роняет противника (убивая его или делая его бессознательным), вы чувствуете прилив энергии, который устраняет состояние усталости и уменьшает истощение до усталости. Если вы не были ни истощены, ни утомлены, вы вместо этого получаете моральный бонус +3 к проверкам способностей, навыков, основанных на Силе, Ловкости и Телосложении, и вы получаете бонус +10 к вашей скорости для всех ваших способов передвижения до конца вашего следующего хода.

ПОДСВЕЧИВАЮЩЕЕ (Уровень 5)

Успешные атаки оружием с *подсвечивающим* сопряжением окружают цель светящейся аурой. В течение 1 раунда после того, как вы успешно атакуете одно существо своим оружием, оно окружается бледным свечением, которое раскрывает его местоположение. При таком освещении существо получает штраф -20 к проверкам скрытности и не получает выгоды от сокрытия, обеспечиваемого темнотой, *невидимостью*, дымом и подобными эффектами. Однако *марево* и другие эффекты, которые полностью смещают местоположение, не отменяются. Свет слишком тускл, чтобы причинить вред существам, уязвимым для света, и не служит для освещения ничего, кроме существа, пораженного сопряжением. *Подсвечивающее* оружие создает свечение в различных оттенках, и некоторые даже даруют различные цвета. *Подсвечивающее* сопряжение не оказывает никакого влияния на атаки, которые затрагивают нескольких противников.

ПРОКЛИНАЮЩЕЕ (Уровень 9)

Один раз в день, когда вы успешно атакуете врага оружием с *проклинающим* сопряжением, в качестве ответного действия вы можете наложить *проклятие* на цель в качестве заклинательной способности (используя уровень предмета оружия в качестве уровня заклинателя). Это не провоцирует внеочередных атак. Если оружие с этим сопряжением имеет уровень предмета 14 или выше, вы можете использовать эту способность дважды в день, а если оно имеет уровень предмета 19 или выше, вы можете использовать эту способность три раза в день. Оружие не может иметь *проклинающее* сопряжение, если оно также имеет либо *священное*, либо *милосердное* оружейное сопряжение.

УГРОЖАЮЩЕЕ (Уровень 6)

Оружие с *угрожающим* сопряжением агрессивно давит на защиту вашего противника, освобождая путь для других нападающих. Когда вы поражаете противника атакой ближнего боя с использованием *угрожающего* сопряжения, этот противник считается фланкированным для всех других атакующих ближнего боя до начала вашего следующего хода. Это сопряжение оружия не дает никакой пользы вашим собственным атакам. Только оружие ближнего боя может получить выгоду от *угрожающего* сопряжения.

РАЗДИРАЮЩЕЕ РАЗУМ (Уровень 7)

Нанесение критического удара оружием с *разрывающим разум* сопряжением повреждает психику пораженного существа. Цель может свести на нет этот эффект с помощью успешного испытания Воли; в противном случае бросьте по таблице Психических травм, чтобы определить, как пострадало целевое существо. Если оружие уже имеет эффект критического попадания, когда вы набираете критическое попадание, вы можете применить либо обычный эффект критического попадания оружия, либо психическую травму. Психическая травма-это эффект воздействующий на разум. Хотя каждая психическая травма задействует потенциальный невроз, травма не вызывает действительного безумия. Последствия психической травмы могут быть устранены с помощью заклинания *исцеление от недуга* (СЛ = 15 + половина уровня предмета *раздирающего разум* оружия).

ТАБЛИЦА 1-13: ПСИХИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

D20	ТРАВМА	ЭФФЕКТ
1-5	Тревога	Потрясение 1d4 раундов
6-9	Нерешительность	Ошеломление 1d4 раундов
10-12	Деменция	Замешательство 1 раунд
13-14	Амнезия	-5 штраф ко всем проверкам навыков, позволяющим вспомнить информацию в течение 24 часов.
15-16	Паранойя	Не рассматривается как союзник и не может относиться к любому другому персонажу как к союзнику в течение 24 часов
17-18	Отчаяние	-2 штраф к броскам атаки и испытаниям на 24 часа
19-20	Фобия	Паника 1 раунд

АННУЛИРУЮЩЕЕ (Уровень 10)
Урон от оружия с *аннулирующим* сопряжением временно снижает устойчивость к заклинаниям. Когда вы наносите урон существу с устойчивостью к заклинаниям, используя оружие с этим сопряжением, его устойчивость к заклинаниям уменьшается на 2 до конца вашего следующего хода. Несколько попаданий от оружия с этим сопряжением складываются.

ЗАТМЕВАЮЩЕЕ (Уровень 5)
Оружие с *затмевающим* сопряжением испускает туман, дым или подобный затмевающий газ, когда им пользуются. После атаки оружием в качестве сопутствующего действия вы можете заставить оружие испустить достаточно пара, чтобы скрыть вас до начала следующего хода. Этот эффект немедленно прекращается, если вы по какой-либо причине перемещаетесь с того места, где вы совершили атаку. Это сокрытие не мешает вашим атакам и не приносит пользы другим, даже если они перемещаются в пространство, из которого вы атаковали, и вы не можете использовать его, чтобы спрятаться. Такие условия, как сильный ветер или вакуум, которые быстро рассеивают пары, сводят на нет это сокрытие. Только огнестрельное оружие или то, что наносит урон холодом или огнем, получает выгоду от этого сопряжения.

ВНЕОЧЕРЕДНОЕ (Уровень 2)
Внеочередное сопряжение руководит вашей точностью при внеочередных атаках и делает ваших врагов уязвимыми для вашей атаки. Вы получаете бонус +2 к внеочередным атакам, сделанным с помощью этого оружия. Если ваша внеочередная атака попадает в цель, вы получаете бонус +2 к броску урона для этой атаки. Этот урон увеличивается на 1, если оружие имеет 5-й уровень предмета, и еще на 1 за каждые 5 последующих уровней предмета. Только оружие ближнего боя может извлечь выгоду из этого сопряжения.

СИЛЬНОДЕЙСТВУЮЩЕЕ (Уровень 3)
Сильнодействующее сопряжение повышает СЛ испытаний, связанных с оружием. Когда вы атакуете с помощью оружия с этим сопряжением, увеличьте СЛ для испытаний против эффектов критического попадания оружия, других сопряжений оружия, особых свойств оружия и любого эффекта, производимого оружием (например, впрыснутого яда) на 1.

КАРАТЕЛЬНОЕ (Уровень 5)
Последующие раны от оружия с *карательным* сопряжением имеют больший эффект. Когда вы наносите урон существу с помощью этого оружия, вы получаете бонус +1 к урону против этой цели этим оружием до конца вашего хода. Если вы успешно нанесете урон одному и тому же существу этим оружием несколько раз в одном и том же раунде, бонус увеличивается на 1 при каждой дополнительной атаке. Если вы нанесете урон существу с помощью этого оружия, когда это не ваша очередь, например, с помощью внеочренной атаки, бонус продлится до конца вашего следующего хода после атаки.

РИКОШЕЧУЩЕЕ (Уровень 8)
Рикошечущее сопряжение позволяет отскакивать вашим атакам от стен, попадая в цель. При атаке с дальней дистанции вы можете отрикошетить свою атаку от одного твердого барьера в вашу цель. Вы получаете штраф -4 к вашему броску атаки. У вас должна быть прямая видимость вашей цели, и ваша цель все еще получает выгоду от любого применимого сокрытия. Рассчитайте укрытие на основе точки, от которой вы рикошетите. Сопряжение предотвращает любое повреждение барьера и позволяет делать карамбольные выстрелы под совершенно невозможными углами. Вы не можете рикошетить от барьера, через который ваше оружие автоматически пройдет, например, отражая лазерный луч от прозрачной поверхности, но вы можете рикошетить от барьера, который ваше оружие обычно разрушает. Метательное оружие с *рикошетящим* и *возвращающимся* сопряжениями возвращается как обычно, снова рикошетя от барьера на обратном пути к вам. Только метательное и дистанционное оружие может извлечь выгоду из этого сопряжения.

ПРЕДОХРАНЁННОЕ (уровень 1)
Предохранённое сопряжение связывает оружие с одним владельцем. Когда вы используете свое оружие, оно функционирует нормально, но когда им пользуются другие, оно становится неактивным и бесполезным. Любые аналоговые, немагические свойства оружия, не требующие боеприпасов или зарядов, все еще функционируют, поэтому дубинка все еще будет дубинкой, но пистолет будет просто импровизированным оружием. Только тот, кто помещает на оружие *предохранённую* печать сопряжения, может снять ее с этого оружия. После удаления печать сопряжения может быть прикреплена к новому оружию новым владельцем. Даже если это не владелец, персонаж, обученный мистицизму, может удалить установленное *предохранённое* сопряжение или печать сопряжения, используя процесс, похожий на перенос сопряжения (Core Rulebook 191). Для сопряжения это стоит вдвое меньше, чем покупка сопряжения для оружия, на котором оно в настоящее время установлено; для печати это половина стоимости самой печати. Процесс занимает 8 часов. После этого сопряжение может быть установлено на новое оружие и назначено новому владельцу за стоимость установки, а печать сопряжения может использоваться в обычном режиме.

ВЫБОРОЧНОЕ (Уровень 5)
С помощью *выборочного* оружейного сопряжения вы можете исключить одну цель из зоны действия оружия. При использовании выборочного оружия для автоматической, взрывной, конусной, линейной или другой формы зональной атаки, поражающей несколько целей, вы можете выбрать одну цель, чтобы оставить ее вне зоны действия.

ОГНЯ ДУШИ (Уровень 1)
Сопряжение огня души (и печать сопряжения огня души) может быть применено только к солярионским оружейным кристаллам. Когда вы попадаете в цель звездным оружием, дополненным солярионским оружейным кристаллом с сопряжением огня души, вы добавляете свой бонус Харизмы к нанесенному урону, в дополнение к вашему бонусу Силы.

СТАБИЛИЗИРУЮЩЕЕ (Уровень 1)
Стабилизирующее сопряжение помогает вам сохранять ориентацию в невесомости. Используя такое оружие, вы можете сохранять равновесие, даже если у вас нет поверхности, за которую можно ухватиться, или средств передвижения. Если у вас есть такие средства, вы можете уравновесить себя либо сопутствующим действием, либо быстрым действием. Вы получаете бонус +4 к проверкам,

чтобы избежать состояние неконтролируемого вращения. Только оружие ближнего боя, короткоствольное и длинноствольное оружие может извлечь выгоду из *стабилизирующего* сопряжения.

МЕТАТЕЛЬНОЕ (Уровень 2)

Метательное сопряжение делает даже самое громоздкое оружие ближнего боя пригодным для использования в качестве метательного оружия. Оружие ближнего боя с этим сопряжением приобретает особое свойство метательное с шагом дистанции 10 футов. Если оружие имеет уровень предмета 10 или выше, то шаг дистанции составляет 20 футов. Это сопряжение позволяет добавлять дополнительные сопряжения, которые приносят пользу метательному оружию. Вы должны быть опытны в обращении с оружием ближнего боя с *метательным* сопряжением, чтобы воспользоваться предоставленным им особым свойством метательное. Только оружие ближнего боя может извлечь выгоду из *метательного* сопряжения.

ОТСЛЕЖИВАЮЩЕЕ (Уровень 10)

Отслеживающее сопряжение позволяет вам обнаружить существо, недавно поврежденное оружием. Активация сопряжения-это сопутствующее действие, которое связывает *отслеживающее* сопряжение с первым существом, которое вы повредите оружием, перед началом вашего следующего хода. Как только вы отслеживаете цель с помощью этого сопряжения, вы узнаете о местоположении цели до тех пор, пока она находится в пределах 1,000 футов, и вы держите оружие с этим сопряжением в руке.

Если цель находится дальше, вы можете попытаться пройти проверку восприятия (против проверки скрытности целевого существа), чтобы приблизительно узнать, в каком направлении находится существо, хотя и недостаточно точно, чтобы триангулировать его точное местоположение. Это считается магическим прорицанием. Эффект отслеживания снимается, если цель перемещается более чем на 10 миль от вас, цель меняет план, эффект рассеивается, вы не можете пройти проверку восприятия, чтобы узнать её общее расстояние на 10 или более, или прошло 24 часа с тех пор, как вы в последний раз ранили цель этим оружием. Чтобы рассеять эффект отслеживания, рассматривайте его как заклинание с уровнем заклинателя, равным уровню предмета оружия. Вы можете отслеживать только одно существо за раз. Активация сопряжения *отслеживающего* оружия снова автоматически завершает любую предыдущую привязку. Только атаки, сделанные оружием против одной цели, могут извлечь выгоду из этого сопряжения.

ИСЧЕЗАЮЩЕЕ (Уровень 4)

Исчезающее сопряжение может скрыть своего обладателя от взора одного врага. Один раз в день после совершения атаки с помощью вашего оружия, независимо от того, попали ли вы в свою цель, вы можете стать невидимым для этой цели на количество раундов, равное уровню предмета оружия. Любые атаки, которые вы совершаете (даже против других целей), заканчивают вашу невидимость как обычно. Все существа, кроме цели, продолжают видеть вас нормально. Только короткоствольное оружие и оружие с оперативным особым свойством может извлечь выгоду из этого сопряжения.

ОСОБЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Редкие материалы, в том числе известные в просторечии как звездные металлы, существовали еще со времен до Разрыва. На потерянном Голарионе некоторые из этих металлов падали с небес в крайне ограниченных количествах и были тщательно изучены и разыскивались как ценные компоненты удивительных устройств. В нынешнюю эпоху найти звездные металлы стало проще, но эти материалы по-прежнему редки и ценны. Такие исключительные материалы имеют множество сверхъестественных и промышленных применений, а также применений, более полезных для искателей приключений.

ОПИСАНИЯ ОСОБЫХ МАТЕРИАЛОВ

Каждый особый материал обладает специфическими свойствами и эффектами. Обычно оружие и боеприпасы без металлических частей не могут быть изготовлены из большинства этих материалов, оружие, которое наносит только энергетический урон, обычно не получает пользы от производства из такого материала, и любое оборудование может извлечь выгоду только из одного особого материала. Дополнительные сведения о особых материалах см. на стр. 190 *Core Rulebook*.

Таблица 1-14: Особые Материалы показывает дополнительные затраты, понесенные при изготовлении изделий, содержащих данный особый материал. В таблице также указана цена 1 Веса звездных металлов в сыром виде; это сырье является товаром торговли.

Абисиум

Абисиум, также называемый лихорадочным камнем, является радиоактивным металлом, отличающимся своим сине-зеленым свечением. Считается, что он образуется, когда астероиды частично превращаются в абисиум во тьме космоса, где границы между Материальным Планом и Бездной тонки. Абисиум может быть использован в качестве источника энергии, и он иногда используется в аккумуляторах повышенной емкости.

Оружие и боеприпасы, изготовленные из абисиума, излучают низкое излучение (Core Rulebook 404) в сферической области, равной пространству предполагаемого владельца—среднее и малое оружие имеют радиус 5 футов, крупное оружие имеет радиус 10 футов и так далее. Оружие и боеприпасы, изготовленные из абисиума, приобретают особое свойство яркого оружия, а также эффект критического попадания, который вызывает дезориентированное состояние; цель может попытаться пройти испытание стойкости, чтобы свести на нет этот эффект яда, который в противном случае длится 1d4 раунда. Если оружие уже имеет эффект критического попадания, когда вы набираете критическое попадание, вы можете применить либо обычный эффект критического попадания оружия, либо эффект дезориентации.

Если оружие ближнего боя, обладающее особым свойством аккумуляторного оружия, изготовлено из абисиума, уменьшите его расход на 1. Если у оружия расход 1, увеличьте его расход до 2 минут работы (вместо обычной 1 минуты). Этот аспект абисиума может быть применен к оружию ближнего боя, которое наносит только энергетический урон (кроме солярионских оружейных кристаллов любого типа).

Адамантин

Адамантин описан на странице 190 *Core Rulebook*. Этот металл может быть изготовлен в виде нитей и встроен в композитный материал любой брони. Ношение такой брони обеспечивает вам СУ 2/—.

Джезет

Джезет представляет собой ржаво-красную жидкость и является одним из самых распространенных звездных металлов. Ученые не обнаружили температуры, при которой этот звездный металл становится твердым в чистом виде. Он сильно реагирует на магию, направляя магическую энергию так же, как медь направляет электрические токи. Ремесленники часто используют джезет в гибридных предметах и магических предметах. Изделия, включающие джезет, обычно изготавливаются из сплава с использованием джезета и стали.

Любое оружие с металлическими компонентами, даже те, которые наносят только энергетический урон, может быть сделано из сплава джезет. Такое оружие считается на 2 уровня ниже при определении того, какие печати сопряжения могут быть применены к оружию, но оно считается на 2 уровня выше при определении общего уровня сопряжений, которые могут быть применены к оружию.

Если джезет правильно включен в гибридный или магический предмет, то проверки СЛ для магических эффектов, которые создает этот предмет, увеличивается на 2. Это увеличение также относится к магическим эффектам, создаваемым оружием. Джезет также может быть обработан в броневые композиты. Если вы носите усиленную джезетом броню, вы действуете так, как если бы ваш уровень заклинателя был на 1 выше для определения дальности и продолжительности ваших заклинаний, а также для проверок уровня заклинателя. Если вы не можете творить заклинания, доспехи с джезетом не принесут вам никакой пользы.

Хоракалькум

Хоракальк, редчайший звездный металл, имеет тусклый медный цвет и искривляет пространство-время вокруг себя на квантовом уровне. По этой причине хоракальк является компонентом для стазисных камер и других элементов, которые останавливают, обращают вспять или перематывают процесс старения. Некоторые техноманты теоретизируют, что хоракальк может хранить ключ к использованию магии, для разблокировки и управления потоком времени.

Оружие или боеприпасы, изготовленные из хоракалька, временно искажают течение времени для пораженных врагов, вызывая ошеломляющий эффект критического попадания.

Оружие ближнего боя, сделанное из хоракалька, которое уже имеет эффект ошеломляющего критического попадания, увеличивает его проверку СЛ на 2, как и оружие, стреляющее боеприпасами из металла. Если оружие уже имеет эффект критического попадания, каждый раз выбирайте, применять ли обычный эффект критического попадания оружия или ошеломляющий эффект.

Хоракальк также может быть сплетен в металлическое волокно и вплетен в броню. Броня, модифицированная хоракальком, дает вам бонус усиления +1 к проверкам инициативы и бонус усиления +2 к испытаниям против эффектов, которые могли бы вызвать ошеломляющее состояние.

Инубрикс

Прозванный "призрачным железом", инубрикс-самый мягкий из звездных металлов. Благодаря уникальной структуре металла молекулы инубрикса могут перестраиваться, проходя через субмолекулярные пространства в более плотных материалах. Инубрикс находит применение в сложных машинах, особенно в складных или миниатюрных технологиях. В чистом виде инубрикс слишком мягок, чтобы служить конструкционным материалом. Изделия с использованием инубрикса изготавливаются из сплава инубрикса и другого металла, часто платины, причем плотная молекулярная структура последнего служит для закрепления первого на месте.

Оружие и боеприпасы из сплава Инубрикс игнорируют твердость 10 или менее. Если критический эффект попадания из оружия инубрикс требует проверку испытания, то СЛ увеличивается на 2. Это увеличение также относится к эффекту критического попадания СЛ инъекции +2, при условии, что оружие, производящее инъекцию, такое как дротик инъекционного пистолета, изготовлено из инубрикса. Оружие ближнего боя, изготовленное из сплава инубрикс, также может незначительно проникать в другие твердые объекты, давая владельцу дополнительный рычаг для попыток обезоруживания; это преимущество дает оружию ближнего боя, изготовленному из сплава инубрикс, особое свойство обезоруживающее.

Нокваль

Больше похожий на бледно-зеленый кристалл, чем на металл, нокваль может быть обработан так же легко, как железо. Кристаллическая структура Нокваля придает ему прочность, которая противоречит его удивительно малому весу. Этот звездный металл необычайно устойчив к магии и обычно используется в связывателях и кандалах, предназначенных для удержания пленников заклинателей, а также в снаряжении, предназначенном для использования в среде, насыщенной магией. Предметы, изготовленные из нокваля, получают бонус +4 к испытаниям против магических эффектов.

Оружие и боеприпасы, сделанные из нокваля иссушают магию цели, нанося дополнительный урон существам, в основном полученным от магических эффектов. Оружие и боеприпасы из Нокваля получают бонус усиления +1 к броскам урона против магических конструкций, магически созданной нежити и существ, вызванных магией. Для оружия ближнего боя этот бонус усиления увеличивается на 1 за каждые 6 уровней предмета, которые имеет оружие, до +4 на 18-м уровне; этот бонус усиления не применяется к боеприпасам.

Нокваль можно вплести в композит брони. Ношение брони с ноквалем дает вам бонус усиления +1 к испытаниям против магических эффектов. Однако, если вы бросаете заклинания, нося ноквалевую броню, ваш уровень заклинателя считается на 1 ниже при определении дальности и продолжительности ваших заклинаний, а также при проверке уровня заклинателя.

Сиккатит

Сиккатит это блестящий серебристый металл, который чрезвычайно устойчив к тепловой энергии. Когда его находят естественным путем, он невероятно холоден до тех пор, пока не подвергнется сильному нагреву, после чего становится невероятно горячим. Процесс переключения сиккатита между этими двумя состояниями сложен; горячий сиккатит должен быть закален при температуре -157 °C или холоднее не менее 24 часов, в то время как холодный сиккатит должен быть нагрет при температуре 2760 °C или горячее не менее 24 часов. Объекты, полностью сформированные из сиккатита, невосприимчивы к повреждениям от холода и огня, что делает их важнейшими компонентами предметов, находящихся в постоянном контакте с сильной жарой или холодом.

ТАБЛИЦА 1-14: ОСОБЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МАТЕРИАЛ		ЦЕНА
АБИСИУМ		
	Боеприпасы (1 шт.)	+70 кредитов
	Оружие	+4,500 кредитов
	Сырье (Вес 1)	1,125 кредитов
АДАМАНТИН		
	Боеприпасы (1 шт.)	+50 кредитов
	Броня или оружие	+2,500 кредитов
	Сырье (Вес 1)	625 кредитов
ХОЛОДНОЕ ЖЕЛЕЗО		
	Боеприпасы (1 шт.)	+9 кредитов
	Оружие	+450 кредитов
	Сырье (Вес 1)	115 кредитов
ДЖЕЗЕТ		
	Броня, предмет или оружие	+2,000 кредитов
	Сырье (Вес 1)	500 кредитов
ХОРАКАЛЬКУМ		
	Боеприпасы (1 шт.)	+70 кредитов
	Броня или оружие	+3,500 кредитов
	Сырье (Вес 1)	875 кредитов
ИНУБРИКС		
	Боеприпасы (1 шт.)	+50 кредитов
	Броня или оружие	+2,500 кредитов
	Сырье (Вес 1)	625 кредитов

ТАБЛИЦА 1-14: ОСОБЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

МАТЕРИАЛ		ЦЕНА
НОКВАЛЬ		
	Боеприпасы (1 шт.)	+40 кредитов
	Броня или оружие	+2,000 кредитов
	Сырье (Вес 1)	500 кредитов
СИККАТИТ		
	Броня или оружие	+2,500 кредитов
	Сырье (Вес 1)	625 кредитов
СЕРЕБРО		
	Боеприпасы (1 шт.)	+6 кредитов
	Оружие	+300 кредитов
	Сырье (Вес 1)	75 кредитов

Оружие, сделанное из холодного сиккатита, которое наносит урон холодом, независимо от того, является ли оно само по себе или от оружейного сопряжения, наносит 1 дополнительный урон холодом плюс 1 дополнительный урон холодом за 6 уровней предмета, вплоть до +4 на 18-м уровне. Оружие из горячего сиккатита, наносящее огненный урон, получает такое же количество дополнительного огненного урона.

Когда сиккатитовое оружие используется в бою, молекулы сиккатита возбуждаются и излучают соответствующий тип энергии звездного металла. Если вы используете горячее сиккатитовое оружие, вы получаете 1 урон огнем, когда попадаете по цели с помощью оружия. Точно так же холодное сиккатитовое оружие, которое вы используете, наносит вам 1 урон холодом, когда вы попадаете им. Вы получаете этот урон только один раз за раунд.

Боеприпасы не изготавливаются из сиккатита, так как они имеют тенденцию повреждать оружие, изготовленное из других материалов, и не дают дополнительных преимуществ при использовании с оружием, уже изготовленным из сиккатита.

Температура чистого сиккатита делает его непригодным в качестве единственного материала для носимых предметов для большинства видов. Однако броня может иметь сиккатит в составе своего композитного материала. Ношение брони, в которую встроен сиккатит, обеспечивает вам устойчивость к холоду и огню 3.

БРОНЯ

Для многих исследователей и воинов броня является их самым важным и ценным имуществом. На самом деле, броня является важной частью личного снаряжения почти во всех звездных культурах, поскольку большинство видов брони имеют систему жизнеобеспечения, защищающей от суровых условий чужих миров и космоса. Но броня также служит средством аугментации (при добавлении улучшений брони), коммуникации (с интегрированными планетарными коммуникаторами) а также объявления личного стиля.

ОПИСАНИЕ БРОНИ

Ниже описано несколько особых видов брони. Эти костюмы следуют правилам для брони, которые можно найти на страницах 195-197 *Core Rulebook*.

Прозрачный покров

Облегающая ткань легкой брони прозрачный покров полностью прозрачна, для лучшего показа модных нарядов под ней. Дискретные генераторы силового поля вдоль каждой стороны напоминают замысловатые татуировки в той же степени, что и схемы. Прозрачный покров автоматически темнеет при воздействии вредного солнечного излучения или лазерного огня.

Прозрачный покров II содержит встроенные микропроекторы, которые позволяют владельцу отображать светящиеся узоры, простые рисунки и даже иконки и логотипы через ткань брони. Этими дисплеями можно управлять с помощью персонального коммуникатора или более продвинутого компьютера. Свечение, испускаемое костюмом при отображении таких узоров, недостаточно яркое, чтобы обеспечить хорошее освещение, но оно показывает положение владельца в темноте или тусклом свете.

Дендронная броня

Живая защита, разработанная ксеностражами, дендронная броня смешивает биоинженерную древесину с передовыми микробными полимерами. Мшистый слой под этой внешней оболочкой обеспечивает амортизацию и жизнеобеспечение. Ксеностражи стилизуют эту тяжелую броню, чтобы она напоминала разумные деревья, найденные на Кастровеле и других зеленых мирах. Органический дизайн дендронной брони делает добавление улучшений сложной задачей, но он предлагает хороший баланс между мобильностью и защитой.

Каждая модель дендронной брони имеет особенности, основанные на разновидности древесины, которая, как полагают, была родом с потерянного Голариона. Наименьший из них - скромный ясень, за которым следуют гибкий тис, выносливый дуб и, наконец, величественная секвойя.

Броня силовика

Безликий, сланцево-серый дизайн брони силовика сочетает в себе запугивание и анонимность. Конструкция этой тяжелой брони перекликается с личным бронекостюмом «Эгида», хотя и с заметно более низкой защитой. Броня силовиков часто возвышается на целый фут над естественным ростом владельца, при этом большая часть головы владельца надежно укрыта за нагрудником, а сенсорная информация обрабатывается через проецируемые видео-и аудиопотоки. Преступные организации используют броню силовиков, чтобы оставить своих наёмников безличными и загадочными.

Сложно визуально различить различные модели брони силовиков, чтобы не выдать возможности брони вне боя. Тем не менее, отсутствие отличительных признаков часто делает броню силовика похожей на чистый холст для воинов, которые покрывают свои индивидуальные костюмы маркировками подразделений, личными лозунгами, иллюстрациями талисманов и даже граффити.

Могильная мантия

Практичная могильная мантия распространена как на Эоксе, так и среди эоксийских изгнанников Флота Мертвецов. Базовая модель, которую носят рядовые войска, состоит из плаща из баллистической ткани, надетой поверх пластиковой сетки, с дополнительными слоями ткани, усиливающими соединения. Более дорогие модели усиливают сетку с помощью нанопроволоки и помещают керамические пластины под накидку. Несмотря на то, что эоксианские армии не нуждаются в воздухе, могильные мантии содержат системы жизнеобеспечения в качестве защиты от агрессивной атмосферы и связанных с ней опасностей.

Модели могильных мантий включают в себя базовую версию, специализированные модели, адаптированные к нуждам их владельцев, и офицерские модели, сочетающие превосходную защиту с чисто эстетическими дополнениями, такими как голографические знаки отличия.

Благодать наследника

Когда эта тяжелая броня была впервые заказана Церковью Иомедэй, ее окрестили Броней восходящего Наследника. Этот громоздкий кусок вскоре был вытеснен насмешливым прозвищем “Милость наследника”, как “ее милостью мы защищены”. Теперь только самые верные последователи церкви Иомедэй называют ее доспехи подобающим им титулом. Каждый комплект брони Благодати наследника, построенный церковью, получает благословение как часть своей конструкции, хотя в остальном также существуют идентичные подделки и официально лицензированные костюмы. Броня весьма распространена среди почитателей Иомедэй и рыцарей Голариона, но ее также носят те, кто не имеет никакого отношения к ее вере.

Базовая модель Благодати наследника использует легкие пластины из сплава, подкрепленные рассеивающей энергию прокладкой. Более дорогие модели используют более тяжелые сплавы и сохраняют подвижность за счет усиления обратной связи в каждом соединении. Типичный костюм защищает голову владельца с помощью проецируемого силового поля для лучшей видимости и более внушительного присутствия, но некоторые избегают этого в пользу боевых шлемов, разработанных с эстетикой, подобной древним шлемам.

Боевой скафандр кало

Когда они впервые вышли за пределы холодных морей Кало-Махой, кало принесли с собой воды своей луны в специально сконструированных скафандрах. Боевой скафандр кало представляет собой новейшую эволюцию этой конструкции—портативный океан, который держит кало при температуре, близкой к температуре замерзания, которую они предпочитают. Запас воздуха скафандра удваивается как балласт, поддерживая нейтральную плавучесть владельца в воде, несмотря на вес брони, а идиоматическая конструкция приспосабливает и защищает плавательные мембраны кало. Хотя броня может быть приспособлена для циркуляции воды вместо воздуха, кало предпочитают комфорт собственной технологии. Точно так же фильтры и уплотнения боевых скафандров кало могут быть приспособлены к потребностям воздуходышащих, хотя такие скафандры имеют тенденцию накапливать избыточную влагу и развивать плесень или грибок.

Лашунская Мысленная кольчуга

Каждое звено в мысленной кольчуге-это нанотехнологическое чудо: психически активная цепь, реагирующая на мысли своего владельца. Когда её надевают, мысленная кольчуга парит прямо над кожей и чередуется между жесткостью и гибкостью движений в ответ на мысли и движения ее владельца, с сотнями крошечных силовых полей, заполняющих промежутки между звеньями по мере необходимости. Кольчуга покрывает все тело, кроме лица. Прическа втягивается в воротник по мысленной команде, а сетчатые перчатки также расстегиваются и убираются в рукава, когда требуется деликатное прикосновение. Мысленная кольчуга предлагает удобную альтернативу климат-контролю в тропических условиях, таких как Кастровель, поскольку броня не имеет прямого контакта с телом, а открытая сетка обеспечивает достаточный воздушный поток. Носители мысленной кольчуги часто украшают свою броню замысловатыми узорами, вплетенными в узор кольчуги разноцветными металлами. Эти конструкции могут быть изменены с помощью проверки инженерного дела с тем же СЛ, что и проверка подгонки брони (*Core Rulebook* 195).

Шахтный Домкрат

Астероидные шахтеры носят шахтные домкраты как для жизнеобеспечения, так и для защиты от опасностей добычи в вакууме. Поскольку они предназначены для использования в условиях низкой и нулевой гравитации, домкраты довольно громоздкие, а сплавы выбираются скорее по прочности и долговечности, чем по весу. Поскольку шахтеры часто проводят весь день в вакууме, шахтные домкраты имеют отсеки для хранения, доступные внутри брони. Нагрудник шахтного домкрата может расширяться наружу, не снимаясь, позволяя хозяину скромного пространства втянуть руки внутрь и насладиться напитком или едой. Каждый костюм включает в себя пару миниатюрных воздушных шлюзов, которые позволяют безопасно переносить небольшие предметы снаружи внутрь костюма в качестве действия полного хода. Пара шахтных домкратов может даже подключать замки к торговому снаряжению, не подвергая предмет или его владельца воздействию вакуума. Первые шахтерские домкраты были дварфийскими конструкциями, но их гениальный дизайн и полезность сделали их популярными на всей территории Диаспоры.

Ночные латы

Основываясь на конструкции, реверсивно сконструированной из древних сокровищниц и сплавов, вновь открытых в результате кропотливых исследований, ночные латы являются тяжелой броней для дроу Апостэ. Он сочетает в себе архаичные ощущения брони с передовыми технологиями, в результате чего внешний вид напоминает как металлического конструкта, так и броню. Дизайн ночных лат включает в себя пылающие котлы и острые как бритва шпоры для ног, хотя эти впечатляющие украшения имеют мало функций, кроме устрашения. Модели более высокого класса включают в себя еще больше этих украшений, хитро спроектированных, чтобы избежать вмешательства в основные функции брони.

Мантия спасителя

Ксеностражи биоинженерно превратили мантию спасителя в живую броню. Вместо того, чтобы облачиться в мантию, существо ступает на нее и позволяет броне обернуться вокруг тела существа. Изоляционный мох действует как подкладка, а лианы и древесина соответствуют прочности передовых композитов другой легкой брони. Когда система жизнеобеспечения активируется, внешняя поверхность растений переплетается в воздухонепроницаемый барьер, а мох регулирует температуру и превращает выдыхаемые газы обратно в воздух, пригодный для дыхания. Как и другая броня, мантия должна быть подогнана под нового владельца (хотя это требует проверки биологических наук, а не проверки инженерного дела).

Полковый наряд

Полковый наряд это легкая броня, аналог церемониальных лат. Часто стилизованная до крайности, полковый наряд имеет столько же вариаций, сколько существует вооруженных сил, ополченцев и частных охранных подразделений. Полковый наряд использует передовые волокна и стратегически расположенные керамические пластины, чтобы избежать разрушения дизайнерских линий униформы. Проектор силового поля, скрытый в воротнике, активируется по мере необходимости для обеспечения жизнеобеспечения и защиты головы. Интегрированная голографическая визуализация проецирует знаки отличия, медали и ленты, а также поддерживает активируемые жестами информационные дисплеи для каждой награды.

Усиленный скафандр «EBA»

Несмотря на то, что они предназначены для внекорабельной деятельности в опасных условиях, усиленные скафандры «EBA» функционируют как прочная, хотя и неуклюжая, тяжелая броня. Этот полнотелый скафандр имеет жесткую оболочку, покрывающую спину и грудь, с тяжелыми перчатками, мягкими ботинками и прочной тканью, завершающей ансамбль. Широкая конструкция шлема обеспечивает хорошую видимость и включает в себя выдвижной антибликовый экран. Отличная рециркуляция воздуха в скафандре создает более комфортную среду, чем многие другие достойные сражения конструкции.

«Сменная кожа»

Разработанный рептоидами для своих агентов, «сменная кожа» поставляется в различных вариантах дизайна, напоминающих обычную одежду, униформу и даже другие легкие доспехи.

Каждый костюм «сменная кожа» предназначен для подгонки как к естественной форме своего владельца, так и к другой конкретной предполагаемой форме другой расы, смещаясь и меняя форму по мере необходимости, когда рептоид меняет форму. Таким образом, костюм «сменная кожа» может быть приспособлен для подгонки двух различных форм (*Ccore Rulebook* 195), а не для подгонки только одной формы за один раз.

«Сменная кожа» была адаптирована для использования другими расами. Даже при использовании не-рептоидами, индивидуальный костюм все еще может быть адаптирован для перехода между двумя различными формами, если эти формы не отличаются друг от друга более чем на одну размерную категорию. Хотя это, очевидно, полезно для нерептоидных оборотней, это также позволяет одному и тому же костюму соответствовать двум разным носителям.

Шовадский Военный Экзокостюм

Пока некоторые шовады все еще носят доспехи, сделанные из кожи, усиленной металлическими пластинами, шовад-нех, как правило, включают более продвинутые материалы, такие как баллистическая сетка и керамические пластины, в традиционные конструкции своих предков.

Несмотря на большой Вес для легкой брони, боевые ремни хорошо проложены и проветриваются для комфорта, так как шовады редко снимают свою броню. Хотя некоторые шовады презирают системы жизнеобеспечения, встроенные в усовершенствованную броню, большинство признает их ценность. Защитные головные уборы, леггинсы и рукава, используемые для таких условий, складываются незаметно, когда в них нет необходимости.

Шовадские Военные Экзокостюмы выпускается в моделях рекрут, ветеран, военачальник и вождь. Модели различаются по качеству изготовления, а не по внешнему виду.

Весковая бригантина

Ядро весковой бригантины представляет собой легкий нагрудник из переплетающихся полимерных шестиугольников. Он изгибается почти так же хорошо, как ткань при нормальном использовании, но становится жестким, как сталь, в ответ на удар. Его тонкий профиль позволяет носить его как поверх, так и под одеждой. Более продвинутые конструкции бригантин включают пассивные демпферы для усиления защиты. Веск, который ценит мобильность выше максимальной защиты, предпочитает этот стиль легкой брони, а его использование распространилось по всем Мирам Соглашения до такой степени, что любая подобная конструкция часто упоминается как весковая бригантина.

ТАБЛИЦА 1-15: ЛЁГКАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС ЛВК.	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Шовадский экзокостюм, рекрут	1	150	+0	+2	+4	-1	—	0	1
Мантия спасителя I	2	520	+1	+2	+6	—	—	0	Л
Весковая бригантина I	2	950	+2	+2	+5	—	—	1	Л
Прозрачный покров I	3	1,350	+3	+3	+5	—	—	0	Л
Полковый наряд I	3	1,450	+2	+3	+5	—	—	1	Л
Могильная мантия, зачисленный	4	2,100	+4	+5	+4	—	—	0	Л
Шовадский Экзокостюм, Ветеран	4	1,850	+3	+5	+5	–1	—	1	1
Весковая бригантина II	5	2,650	+5	+5	+5	—	—	2	Л
Лашунская Мысленная кольчуга I	6	4,250	+6	+6	+6	—	—	2	Л
Мантия спасителя II	7	6,400	+6	+9	+6	—	—	1	Л
Шовадский Экзокостюм, военачальник	8	8,600	+9	+11	+5	–1	—	2	1
Весковая бригантина III	8	8,800	+10	+10	+5	—	—	2	Л
Прозрачный покров II	9	13,150	+12	+12	+5	—	—	2	Л
«Сменная кожа» I	9	13,850	+10	+11	+7	–1	—	2	1
Могильная мантия, специалист	10	17,950	+13	+15	+4	—	—	2	Л
Полковый наряд II	10	18,600	+13	+13	+5	—	—	2	Л
Лашунская Мысленная кольчуга II	11	24,800	+13	+14	+6	—	—	2	Л
Весковая бригантина IV	11	23,500	+14	+14	+5	—	—	3	Л
Мантия спасителя III	12	35,400	+12	+15	+7	—	—	3	Л
Шовадский Экзокостюм, вождь	13	46,900	+15	+17	+5	–1	—	3	1

ТАБЛИЦА 1-15: ЛЁГКАЯ БРОНЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС ЛВК.	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
«Сменная кожа» II	14	76,830	+16	+17	+7	–1	—	3	1
Весковая бригантина V	15	99,900	+19	+20	+5	—	—	4	Л
Лашунская Мысленная кольчуга III	16	166,500	+20	+20	+7	—	—	3	Л
Могильная мантия, оффицер	17	256,500	+20	+22	+5	—	—	3	Л
Полковый наряд III	18	387,000	+22	+22	+6	—	—	4	Л
Лашунская Мысленная кольчуга IV	19	556,000	+22	+22	+7	—	—	5	Л
«Сменная кожа» III	20	886,500	+22	+24	+7	–1	—	5	1

ТАБЛИЦА 1-16: ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС ЛВК.	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Усиленный скафандр «ЕВА» I	1	200	+1	+4	+1	–3	–5 футов	1	2
Шахтный домкрат I 2 825 +4 +6 +1 –3 –10 футов 1 3									
Усиленный скафандр «ЕВА» II	3	1,300	+4	+8	+1	–3	–5 футов	1	3
Дендронная броня, ясень	4	2,100	+5	+8	+3	–2	–5 футов	0	2
Боевой скафандр кало I	4	1,980	+7	+8	+2	–3	–10 футов	1	3
Броня силовика I	5	3,100	+9	+10	+2	–4	–10 футов	2	3
Шахтный домкрат II	5	2,750	+8	+11	+1	–3	–10 футов	2	3
Благодать наследника I	6	4,450	+9	+10	+3	–2	–5 футов	2	2
Усиленный скафандр «ЕВА» III	6	4,060	+8	+12	+2	–3	–10 футов	2	3
Дендронная броня, тис	7	6,600	+10	+13	+3	–2	–5 футов	1	2
Ночные латы I	8	9,400	+11	+13	+4	–2	–5 футов	2	2
Боевой скафандр кало II	9	12,900	+15	+16	+2	–3	–10 футов	3	3
Дендронная броня, дуб	10	18,450	14	+17	+3	–2	–5 футов	2	2
Шахтный домкрат III	10	17,150	+15	+19	+1	–3	–10 футов	3	3
Броня силовика II	11	23,725	+17	+19	+2	–4	–10 футов	4	3
Ночные латы II	12	37,500	+15	+17	+5	–2	–5 футов	4	2
Боевой скафандр кало III	13	48,500	+20	+21	+3	–3	–10 футов	4	3
Благодать наследника II	14	67,400	+20	+21	+3	–2	–5 футов	5	2
Броня силовика III	15	101,150	+21	+23	+3	–3	–10 футов	5	3
Ночные латы III	16	177,300	+21	+24	+5	–1	–5 футов	4	2
Дендронная броня, секвойя	17	256,500	+23	+25	+4	–2	–5 футов	5	2
Боевой скафандр кало IV	18	360,000	+25	+26	+4	–3	–10 футов	6	3
Благодать наследника III	19	591,000	+25	+27	+4	–2	–5 футов	7	2
Ночные латы IV	20	886,500	+25	+26	+6	—	—	6	2

СИЛОВАЯ БРОНЯ

Обладая повышенной силой и набором особых способностей, с которыми обычная броня не может сравниться, силовая броня обеспечивает комбинацию защиты и полезности. Силовая броня может рассматриваться как промежуточный шаг между тяжелой броней (которая, с улучшениями, все еще может включать в себя много силовых аспектов) и транспортными средствами. Многие группы наемников используют силовую броню в качестве специального снаряжения, надевая и активируя такую броню только при столкновении с особо опасными противниками.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА СИЛОВОЙ БРОНИ

Эти силовые бронекостюмы следуют всем правилам для силовой брони, приведенным на страницах 202-203 *Core Rulebook*. Некоторые дополнительные разъяснения о том, как работает силовая броня, приведены ниже.

Кисти

Силовая броня крупного или большего размера использует свои собственные руки и кисти, а не позволяет пользователю манипулировать предметами или оружием своими собственными руками. Управление таким костюмом силовой брони требует, чтобы все ваши кисти были свободны (в кабине брони) и позволяли вам использовать все кисти брони. Крупные и большие костюмы силовой брони имеют две руки и кисти, если не указано иное.

Силовая броня среднего или меньшего размера позволяет оператору использовать свои собственные конечности (сколько бы их ни было) и не требует, чтобы какие-либо руки были свободны для того, чтобы управлять функциями силовой брони.

Гибридная Силовая Броня

Гибридная силовая броня иногда обладает необычными способностями, которые перезаряжаются через определенный промежуток времени, как указано в описании каждой брони. Эти костюмы также используют обычные батареи, которые должны быть заряжены как обычно, для всех других функций. Гибридная силовая броня следует тем же правилам, что и гибридные предметы, но ни она, ни улучшения гибридной брони не считаются носимыми предметами.

Улучшение Силовой Брони

Можно (хотя и дорого) улучшить силовую броню, чтобы сделать ее более эффективной и высокоуровневой частью оборудования. Это стоит количества кредитов, равного 150% от текущей цены брони, для повышения уровня предмета брони на 1 и требует не менее 24 часов для каждого полученного уровня. Таким образом, улучшение броненосного бастиона до 11-го уровня обойдется в 28,875 кредитов. Цена, уплаченная за улучшение силовой брони на 1 уровень, становится ее новой текущей ценой, поэтому продажа броненосного бастиона, улучшенного до 11-го уровня, принесет 2,887 кредитов, в то время как улучшение его до 12-го уровня будет стоить 43,312 кредитов.

Любой, кто смог построить костюм силовой брони нового уровня, может улучшить силовую броню до того же уровня. Увеличение уровня предмета силовой брони на 1 увеличивает ее бонус к ЭКБ и ККБ на 1 каждый; если новый уровень предмета равномерно делится на 5, то бонус силовой брони к ЭКБ и ККБ увеличивается на 2 каждый. Если вы улучшите силовую броню на 5 уровней предмета, ее максимальный бонус ловкости увеличится на 1, ее показатель силы увеличится на 2, и она получит одно дополнительное место для улучшения. Силовая броня не может быть улучшена выше 20-го уровня.

МЕСТА ПОД ОРУЖИЕ

В костюме силовой брони можно установить несколько одно - или двуручных дальнобойных орудий, о чем свидетельствует значение его места под оружие. Оружие, установленное в места под оружие силовой брони, не требует рук для использования или ношения до тех пор, пока броня имеет силу, но перезарядка такого оружия требует свободной руки (если у вас нет улучшения автомат заряжания; *Core Rulebook* 204). Установленное оружие, предназначенное для существа размером с силовую броню или меньше, не накладывает никакого штрафа на броски атаки. Требуется действие полного хода, чтобы установить или снять оружие. Оружие не может быть снято, и вы не можете быть разоружены от оружия, если броня обладает силой, и вы не хотите, чтобы оружие было снято. Оружие в местах под оружие может быть подвергнуто боевому маневру разрушение.

ОПИСАНИЕ СИЛОВОЙ БРОНИ

Особая силовая броня описана ниже.

ПОГЛОЩАЮЩАЯ ОБОЛОЧКА (Уровень 6)

Цена 3,375

ЭКБ +7; **ККБ** +12
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 18 (+4); **Урон:** 1d10 Д
Места под оружие: 0; **Улучшения:** 1
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний; **Вес:** 18

ОПИСАНИЕ

Эта силовая броня состоит из тонкого каркаса вокруг центрального командного блока (который помещается вокруг туловища для типичного владельца), покрытого плотно прилегающими пластинами, заполненными реопектической жидкостью, которая затвердевает при ударе, рассеивая силу по всей броне и поглощая сокрушительные удары.

Хотя поглощающая оболочка обеспечивает значительную защиту, заполненные жидкостью пластины не могут поддерживать установку оружия.

В отличие от многих видов силовой брони, которые в основном используются в качестве военного боевого снаряжения, поглощающая оболочка также часто используется в качестве защитного оборудования для квалифицированных спасателей, работающих в чрезвычайно опасных условиях, начиная от районов, подверженных камнепадам, авариям звездолетов и транспортных средств, из которых все еще вытекают взрывчатые вещества и промышленные химикаты, до реальных военных зон, где спасатели могут попасть под огонь.

ЭКЗОКОСТЮМ СКАНДАЛИСТА (Уровень 6)

Цена 14,500

ЭКБ +12; **ККБ** +18
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 20 (+5); **Урон:** 3d6 Д
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в минуту
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 38

ОПИСАНИЕ

Разработанный для жестоких гладиаторских поединков против других бойцов в силовой броне, экзокостюм скандалиста состоит из нанотехнологических амортизаторов, зажатых между жесткими металлическими пластинами. Экзокостюм по умолчанию поставляется с тупыми поршневыми кулаками, предназначенными для нанесения дробящего урона, но индивидуальные модели с тяжелыми лезвиями или кирками (наносящими рубящий или колющий урон соответственно) не являются редкостью. Многие владельцы красят свои экзокостюмы скандалистов яркими цветами, чтобы быть более заметными на арене.

ПРОВОРНЫЙ ЭКЗОКОСТЮМ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 12)

Цена 38,500

ЭКБ +16; **ККБ** +20
Макс. Лвк: +5; **Штраф за броню:** -2; **Скорость:** 50 футов
Сила: 22 (+6); **Урон:** 2d6 Д
Места под оружие: 2; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний; **Вес:** 4

ОПИСАНИЕ

В отличие от большинства других костюмов силовой брони, которые громоздки и медленны, эта броня была разработана для магически усиленной реакции и скорости. Броня напоминает гуманоидный экзокостюм из узких стержней, обеспечивая превосходную видимость и маневренность при ношении. Вместо тяжелой обшивки для поглощения ударов, *проворный экзоскелет* использует сложные плоскости магической силы для отражения атак. Атаки бестелесных существ нацелены на ваш ККБ, а не на ваш ЭКБ, когда вы носите эту броню.

КОМАНДИРСКИЙ ЭКЗОКОСТЮМ (Уровень 15)

Цена 122,500

ЭКБ +19; **ККБ** +24
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 28 (+9); **Урон:** 2d8 Д
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 40

ОПИСАНИЕ

Усиленная версия стандартного боевого экзокостюма (*Core Rulebook* 203), этот силовой броневой экзокостюм чаще всего используется командирами отделений, командующими подразделениями тяжеловооруженных солдат. Его больший размер помогает лидерам целых бронетанковых батальонов сохранять видимость и контроль во время конфронтации.

КОЛЫБЕЛЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ (Уровень 14)

Цена 79,000

ЭКБ +17; **ККБ** +23
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 23 (+6); **Урон:** 3d6 Д
Места под оружие: 2; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 100; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 35

ОПИСАНИЕ

Путешественники по чужим мирам должны быть готовы к столкновению с различными сложными условиями. Эта мощная броня дальнего действия напоминает гуманоидный торс на нескольких щетинистых металлических отростках, заканчивающихся острыми цепкими когтями. Броня имеет удобные сиденья и запас питательной пасты, поставляемой внутривенно; во время ношения колыбели исследователя вам не нужно есть или пить. В качестве основного действия вы можете удлинить и изменить форму щупалец в различные формы, напоминающие конечности, плавники или крылья, приобретая одну из следующих способностей, пока вы в следующий раз не измените форму щупалец.

Клинковые удары: Урон, наносимый этой броней, увеличивается до 4d8 режущего урона.

Скалолазные Когти: Вы получаете скорость лазания 20 футов.

Ползучие Ноги: Ваше движение не замедляется труднопроходимой местностью, хотя вы все еще не можете бежать или атаковать через труднопроходимую местность.

Трепещущие крылья: Щупальца расходятся позади вас и образуют соединительные мембраны, создавая крылья, обеспечивая вам скорость полета в 20 футов с скверной маневренностью.

Волнистые усики: Вы получаете скорость плавания 20 футов.

ЭКСТРАПРОСТРАНСТВЕННАЯ БРОНЯ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 17)

Цена 278,200

ЭКБ +22; **ККБ** +28
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 26 (+8); **Урон:** 2d10 Ко
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 20

ОПИСАНИЕ

Построенная с помощью безумных культистов, которые почитают нечеловеческие, непознаваемые сущности из самых отдаленных уголков реальности, эта металлическая броня бросает вызов обычной геометрии. При ближайшем рассмотрении его плоские поверхности кажутся странно изогнутыми, а контуры изгибаются и размываются. Ваши противники не могут четко видеть форму или положение брони, даже если смотрят прямо на нее. Если у вас есть сокрытие от атакующего из любого источника, увеличьте шанс промаха от сокрытия на 10% (обычно до 30%). Если у вас нет сокрытия от нападающего, искривленная форма брони дает вам сокрытие, но с вероятностью промаха всего 10%. Эта броня не влияет на атаки против вас, когда вы полностью скрыты. Ношение брони пагубно влияет на здравомыслие смертных; когда вы снимаете броню, вы должны преуспеть в испытании Воли (СЛ = 10 плюс 1 за полный час, проведенный в экстрапространственной броне) иначе получите штраф -2 к испытаниям Воли и проверкам способностей и навыков на основе мудрости на протяжении 24 часов.

БРОНЕНОСНЫЙ БАСТИОН (Уровень 10)

Цена 19,250

ЭКБ +16; **ККБ** +19
Макс. Лвк: +2; **Штраф за броню:** -6; **Скорость:** 20 футов
Сила: 20 (+5); **Урон:** 1d10 Д
Места под оружие: 2; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 100; **Расход:** 4 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 5 футов); **Вес:** 32

ОПИСАНИЕ

Этот тяжелый костюм из усиленной металлической и полимерной силовой брони обеспечивает превосходную защиту за счет мобильности. На него можно устанавливать оружие ближнего боя в его места под оружия, а не только дальнобойное оружие.

КИТОНОВЫЙ КРОВАВЫЙ СКАФАНДР (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 16)

Цена 187,750

ЭКБ +20; **ККБ** +25
Макс. Лвк: +4; **Штраф за броню:** -2; **Скорость:** 30 футов
Сила: 27 (+8); **Урон:** 3d6 Ко
Места под оружие: 2; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 100; **Расход:** 1 в минуту
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 30

ОПИСАНИЕ

Это соединение цепей, металлических пластин и магически затвердевшей крови имеет зверски функциональный вид. Разработанные в сотрудничестве с любящими боль китонами Теневого Плана, *китоновые кровавые скафандры* включают в себя скопления лезвий и игл на внутренней стороне брони, которые перемещаются, стремясь пронзить кожу владельца. Броня наносит вам 1d4 урона каждую минуту работы (всякий раз, когда броня использует заряд). Когда вы получаете этот урон, вы можете потратить 1 Пункт Решимости в качестве ответного действия, чтобы восстановить 5 зарядов в *китоновом кровавом скафандре*, но вы не можете восстановить больше зарядов, чем он вмещает реально.

ЛИЧНЫЙ ПОДВОДНЫЙ АППАРАТ (Уровень 7)

Цена 7,200

ЭКБ +10; **ККБ** +14
Макс. Лвк: +2; **Штраф за броню:** -4; **Скорость:** 20 футов, плавание 30 футов
Сила: 18 (+4); **Урон:** 1d10 Ко
Места под оружие: 1; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 5 футов); **Вес:** 32

ОПИСАНИЕ

Эта громоздкая, округлая броня изготовлена из устойчивых к давлению пластин с прочными уплотнениями. Выдвижные гребни вдоль рук, ног и спины брони функционируют как плавники, обеспечивая повышенную подвижность в большинстве жидкостей. Броня дает вам скорость плавания и позволяет вам как дышать под водой, так и выдерживать давление плотных атмосфер и больших глубин, даже когда ваша система жизнеобеспечения не активна.

РЕАКТОРНЫЙ ЭКЗОКОСТЮМ (Уровень 17)

Цена 271,000

ЭКБ +24; **ККБ** +27
Макс. Лвк: +4; **Штраф за броню:** -4; **Скорость:** 25 футов
Сила: 30 (+10); **Урон:** 4d6 Д
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 4
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в минуту
Размер: Крупный (Зона досягаемости 5 футов); **Вес:** 35

ОПИСАНИЕ

Эта тяжелая, неуклюжая броня построена с использованием самых высоких уровней радиационной защиты и антирадиационных материалов, известных на Мирах Соглашения. Реакторный экзокостюм, в основном используемый для подъема сверхплотных материалов в активной зоне реактора, полезен для тех, кто сражается или работает в районах с токсичным уровнем радиации. Вы и броня оба невосприимчивы к радиации (*Core Rulebook* 404), даже когда ваша система жизнеобеспечения не активна, а также вы не можете заразиться лучевой болезнью, пока носите броню.

ЛОСКУТНЫЙ ЭКЗОКОСТЮМ (Уровень 4)

Цена 2,150

ЭКБ +5; **ККБ** +9
Макс. Лвк: +2; **Штраф за броню:** -6; **Скорость:** 20 футов
Сила: 16 (+3); **Урон:** 1d8 Д
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 1
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний; **Вес:** 22

ОПИСАНИЕ

Чаще всего построенная отчаянными мусорщиками или гоблинами, лоскутный экзокостюм представляет собой несогласованное, неуклюжее сочетание оголенных проводов, стальных пластин и протекающей гидравлики. Вы не можете бегать или заряжаться, когда носите лоскутный экзокостюм.

ЗАЩИТНЫЙ ПАНЦИРЬ (Уровень 6)

Цена 4,650

ЭКБ +8; **ККБ** +13
Макс. Лвк: +2; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 18 (+4); **Урон:** 1d10 Д
Места под оружие: 1; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний; **Вес:** 20

ОПИСАНИЕ

Эта силовая броня напоминает громоздкое гуманоидное насекомое, включая установленные на шлеме кислородные баллоны, которые выглядят как стилизованные жвала. Широкие ботинки брони содержат мощные магниты, полезные для навигации по внешней части звездолетов и космических станций для ремонтных работ или несения караульной службы. Вы можете перемещаться со скоростью движения по земле на металлических поверхностях в невесомости без необходимости выполнять проверки; если вы находитесь рядом с металлической поверхностью, вы не перемещаетесь автоматически в начале вашего хода каждый раунд. Вы также получаете ситуационный бонус +2 к вашему КБ против тарана и боевого манёвра сбивание с ног, когда вы стоите на металлической поверхности.

ЭГИДА ЗАКЛИНАТЕЛЯ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 8)

Цена 10,250

ЭКБ +12; **ККБ** +16
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 19 (+4); **Урон:** 1d10 Д
Места под оружие: 1; **Улучшения:** 2
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 5 футов); **Вес:** 35

ОПИСАНИЕ

Усиленный экзокостюм с узорами солнечных лучей, которые перемещаются и вращаются, эта броня проецирует голографические руны в воздухе вокруг вас, когда вы двигаетесь. Если у вас есть по крайней мере 5 рангов в Мистицизмеи способность творить заклинания или использовать псевдозаклинания, вы можете использовать эти руны в обороне, получая бонус +2 к испытангиям против заклинаний и псевдозаклинаний, и бонус усиления +2 для рассеивающих проверок (например, когда вы творите *рассеивание магии*).

БРОНЯ ОЛЕНЬЕЙ ПОСТУПИ (ГИБРИДНЫЙ) (Уровень 11)

Цена 26,400

ЭКБ +16; **ККБ** +18
Макс. Лвк: +4; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 20 (+5); **Урон:** 2d6 Ко
Места под оружие: 3; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 30

ОПИСАНИЕ

Выкованная и изготовленная из сверхъестественных металлов, собранных в царствах фей, эта силовая броня имеет длинные рога поверх шлема с отсутствующим лицом. Если в броне осталось не менее 10 зарядов, вы можете потратить 10 зарядов, чтобы создать изгиб в реальности, в соответствии с заклинанием *дверь в пространстве*. Вы можете путешествовать только на 100 футов с этой способностью, и вы не можете взять с собой других существ. Как только вы используете эту способность, *броню оленьей поступи* сохраняет заряд пространственной статики, который не позволяет вам снова использовать способность брони в течение 24 часов.

ЗВЕЗДНЫЙ СТРАЖ (Уровень 20)

Цена 904,500

ЭКБ +27; **ККБ** +29
Макс. Лвк: +4; **Штраф за броню:** -3; **Скорость:** 30 футов
Сила: 30 (+10); **Урон:** 4d8 Д
Места под оружие: 4; **Улучшения:** 5
Ёмкость: 40; **Расход:** 1 в час
Размер: Средний (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 10

ОПИСАНИЕ

Эта мерцающая золотая броня изготовлена в основном из усиленного эсариса, чрезвычайно легкого и прочного запатентованного материала, разработанного касатанским дойенатом. Одна из самых дорогих и хорошо продуманных видов брони, производимых касатанами, звёздный страж отражает энергетические атаки почти так же эффективно, как его усиленный каркас поглощает физические удары. Внутренняя часть шлема обеспечивает непрерывное обновление состояния вашего окружения, обеспечивая вам слепое зрение (вибрация) с дальностью действия 120 футов.

СУРНОХОВЫЙ СКАФАНДР (Уровень 18)

Цена 405,000

ЭКБ +23; **ККБ** +27
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -4; **Скорость:** 30 футов, копание 20 футов
Сила: 29 (+9); **Урон:** 3d10 Р
Места под оружие: 4; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 35

ОПИСАНИЕ
Этот прочный серый скафандр силовой брони имеет ряды тонких лезвий, идущих вдоль тела и конечностей, которые служат копательными когтями; он часто используется элитными саперными командами для достижения окопавшихся врагов. Сурноховый скафандр дает вам скорость рытья. Вы можете прокладывать туннель через камень, надев сурноховый скафандр, но ваша скорость снижается до 5 футов.

ЭКЗОКОСТЮМ ВОЕНАЧАЛЬНИКА (Уровень 19)

Цена 610,000

ЭКБ +24; **ККБ** +28
Макс. Лвк: +3; **Штраф за броню:** -5; **Скорость:** 30 футов
Сила: 31 (+10); **Урон:** 5d10 Р
Места под оружие: 5; **Улучшения:** 4
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Гигантский (Зона досягаемости 20 футов); **Вес:** 110

ОПИСАНИЕ
Самая сложная и мощная версия обычного силового боевого экзокостюма, экзокостюм военачальника напоминает возвышающегося бронированного титана. На его широкой плечевой раме обычно устанавливается оборудование связи ближнего радиуса действия для организации передвижения войск или огромное знамя для идентификации военной принадлежности. Он часто используется генералами целых армий (или помощниками таких генералов, в тех случаях, когда генералом нельзя рисковать непосредственно на линии фронта).

ЗИМНИЙ ШАГОХОД (Уровень 13)

Цена 52,100

ЭКБ +16; **ККБ** +22
Макс. Лвк: +4; **Штраф за броню:** -4; **Скорость:** 30 футов
Сила: 26 (+8); **Урон:** 2d6 Ко
Места под оружие: 2; **Улучшения:** 3
Ёмкость: 20; **Расход:** 1 в час
Размер: Крупный (Зона досягаемости 10 футов); **Вес:** 34

ОПИСАНИЕ
Толстые ноги этой хорошо изолированной брони заканчиваются короткими выдвижными шипами, что позволяет легко закрепиться на большинстве поверхностей. Вы получаете бонус +2 к вашему КБ, когда сопротивляетесь тарану, и боевому манёвру сбивание с ног, пока вы стоите на земле. Вы и броня невосприимчивы к холодному урону и холодной окружающей среде, даже когда ваша система жизнеобеспечения не активна. Ваше движение не замедляется ледяными поверхностями, и СЛ проверки акробатики, которые вы пытаетесь выполнить на таких поверхностях, не увеличивается.

УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ

Ни один серьезный космический путешественник, от исследователей до торговцев и воинов, никогда не бывает далек от своей брони. В дополнение к тому, что она является важным источником системы жизнеобеспечения, различные улучшения и модернизации, которые могут быть установлены в броне, слишком полезны, чтобы их упускать из виду. От защитных систем, сочетающих передовую науку с магическими рунами, до простых систем обратной связи для повышения мобильности, улучшения брони позволяют персонажам настраивать свое самое важное снаряжение в соответствии с их потребностями.

ОПИСАНИЕ УЛУЧШЕНИЙ БРОНИ

Эти улучшения брони следуют правилам улучшения брони, представленным в главе 7 *Core Rulebook*.

ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 7)

Ёмкость: 40 **Расход:** 10

Эти заряженные электричеством поглощающие пластины могут притянуть к вам силу взрыва, ослабляя эффект для всех остальных. Когда вы находитесь в зоне взрыва (например, оружия с особым свойством взрыв или эффектом области, который наносит урон и позволяет проверкой Реакции убрать половину урона или вообще не наносить урона), вы можете активировать *поглощающий щит* в качестве ответного действия. Если взрыв наносит урон, вы получаете в 1,5 раза больше урона (150%) и не можете пройти испытание против взрыва (или использовать уклонение или уклонение+). Другие существа (и объекты, если применимо) в пределах области получают только половину урона от взрыва (и могут попытаться уменьшить урон с помощью прохождения испытания, как обычно).

Это улучшение можно установить только в тяжелую или силовую броню.

АДАПТИВНОЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ЭКРАНИРОВАНИЕ (Уровень 10)

Когда вы впервые получаете энергетический урон адаптивная сетка брони трансформируется, чтобы противостоять типу энергии, нанесшей урон (не распространяется на первую атаку, нанесшую данный энергетический урон), и дает вам устойчивость к энергии 5 против против данного типа энергетического урона. Броня остается настроеной на этот тип энергии до тех пор, пока в течении 5 минут она не будет получать урон энергией данного типа. По истечении этих 5 минут броня переходит в нейтральный режим.

УСИЛИТЕЛЬ ЛОВКОСТИ (Уровни 1–17)

Это улучшение состоит в замене жестких углов брони более дорогими гибкими материалами, тщательно расположенными под углом и усиленными для повышения мобильности без ущерба для защитных свойств. Усилители ловкости уменьшают штраф за броню вашей брони до минимума 0. Некоторые усилители ловкости применяются только к акробатике, в то время как другие применяются к любому навыку, на который влияют штрафы за броню.

Величина зависит от типа усилителя ловкости, как указано ниже.

- **Тип 1 (Уровень 1):** Уменьшите штраф на 1 к Акробатике.
- **Тип 2 (Уровень 5):** Уменьшите штраф на 1 для всех навыков.
- **Тип 3 (Уровень 9):** Уменьшите штраф на 2 к Акробатике.
- **Тип 4 (Уровень 13):** Уменьшите штраф на 2 для всех навыков.
- **Тип 5 (Уровень 17):** Уменьшите штраф на 3 к Акробатике.

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

АТТРАКТОРНОЕ ПОЛЕ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 11)

Ёмкость: 5 **Расход:** 1

Этот модуль использует комбинацию магнитных полей и магических энергий, которые заставляют оружие ближнего боя, поражающее вас, застревать. Он должен быть установлен в броне на 24 часа, прежде чем он заработает, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24-часового периода восстановления. Когда враг поражает вас оружием ближнего боя, в качестве ответного действия вы можете активировать это улучшение, которое дает вам ситуационный бонус +4, для боевого маневра разоружение, для того чтобы разоружить хозяина этого оружия до начала следующего хода противника. Заряды *аттракторного поля* обновляются каждый день.

МОДУЛЬ АВТОМАТИЧЕСКОГО СЛР (Уровень 2)

Это устройство контролирует ваше кровяное давление, частоту сердечных сокращений, дыхание и температуру. Когда один или несколько из этих жизненно важных показателей падает ниже допустимого уровня, устройство оказывает помощь, вводя вам стимуляторы и реанимируя вас дефибриллятором по мере необходимости. Если у вас 0 Пунктов Здоровья и вы умираете, в конце вашего следующего хода модуль автоматического СЛР пытается стабилизировать вас, проходя проверку Медицины, для оказания первой помощи, стабилизируя вас с общим бонусом за навык +5. Если у вас есть компьютерный интерфейс (См. страницу 93), вы можете активировать модуль автоматического СЛР, чтобы попытаться оказать первую помощь при кровотечении, и вы добавляете ранг компьютера в интерфейсе к общему медицинскому бонусу модуля автоматического СЛР.

АВТОИНЖЕКТОР (Уровень 7)

Это улучшение брони имеет отсек размером с небольшой пузырёк. В качестве действия полного хода вы можете поместить одну сыворотку или магическую ампулу в отсек. В качестве сопутствующего действия вы можете активировать улучшение, чтобы ввести сыворотку в свое тело, и она воздействует на вас так, как если бы вы ее выпили.

АККУМУЛЯТОРНЫЙ МОДУЛЬ (Уровень 9)

Это улучшение, обычно устанавливаемое на груди или задней части брони, имеет отсек, способный хранить любую батарею. Силовые кабели проходят от батарейного отсека к ладоням ваших рук. В качестве действия полного хода вы можете установить батарею в отсек или извлечь из него батарею. Когда вы атакуете с помощью аккумуляторного оружия или используете технологический предмет, который вы держите в руке, вы можете расходовать заряды из батареи, хранящейся в улучшении, а не из собственной батареи оружия или предмета, при условии, что предмет способен использовать батарею такой емкости.

МОДУЛЬ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровень 11)

Эта броневая пластина в форме щита пульсирует магической энергией, когда рядом находится еще одно улучшение того же типа. Когда союзник в пределах 30 футов, который также носит модуль телохранителя, получает урон, вы можете потратить 1 Пункт Решимости в качестве ответного действия, чтобы заставить цель получить только половину урона, и вы получаете сумму урона, не полученную целью. Урон, который вы получаете, никоим образом не может быть сведен на нет, уменьшен или перенаправлен. Формы вреда, не связанные с Пунктами Здоровья или Пунктами Живучести, такие как потеря пунктов характеристик, эффекты очарования, эффекты смерти, постоянные отрицательные уровни и временный урон характеристике, не затрагиваются.

Это улучшение может быть установлено только в тяжелую или силовую броню.

ПРОЕКТОР ЯРКОГО СВЕТА (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 6)

Ёмкость: 20 **Расход:** 1 в час

Этот набор магического освещения функционирует как световой проектор, за исключением того, что его магический свет может проникать даже в магическую тьму. Пока это улучшение активно, ваши атаки в ближнем бою приобретают особое свойство оружия яркое.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИНТЕРФЕЙС (Уровень 7)

Ваша броня подключается к встроенному бортовому компьютеру, чтобы контролировать ваше состояние и управлять некоторыми функциями вашей брони. Интерфейс брони поставляется с компьютером 1 ранга с искусственной личностью и одним модулем управления, связанным с вашей броней. Вы можете получить доступ к этому компьютеру, не подвергая его или себя воздействию окружающей среды за пределами вашей брони, и вы получаете информацию от него через головные дисплеи и передачи через встроенный коммуникатор вашей брони.

При успешной проверке компьютеров (СЛ = СЛ, необходимый для взлома компьютера) вы можете настроить компьютер так, чтобы он предоставлял основную информацию о вашем состоянии (кровяное давление, частота сердечных сокращений, температура и т. Д.) авторизованным пользователям (которых вы назначаете) или всем, у кого есть аптечка, улучшенная аптечка или медицинская лаборатория. Персонажи, которые могут получить доступ к этой информации, получают бонус +2 к медицинским проверкам, которые они пытаются провести на вас.

За 10 минут работы вы можете настроить модуль управления компьютера на работу с любой системой в вашей броне, если эта система не будет полностью активирована или деактивирована. Распространенными приложениями являются система жизнеобеспечения или улучшение брони силовое поле. Вы можете настроить компьютер на управление улучшением по вашей команде (что позволит вам активировать один такой элемент каждый раунд, не предпринимая для этого никаких действий) или настроить его на автоматическое срабатывание системы при определенных условиях следующим образом: при первом получении урона, при первом получении урона по Пунктам Здоровья, когда вы ошеломлены, когда вы без сознания, или при изменении атмосферных условий. При появлении этого условия компьютер автоматически активирует связанную систему. Это происходит в конце вашего следующего хода после возникновения условия. Модуль управления может быть связан с оружием или инструментами, входящими в состав брони, при условии соблюдения обычных ограничений модулей управления (*Core Rulebook* 214-215).

Вы можете установить компьютер более высокого ранга в интерфейс компьютера, если он имеет легкую или незначительный Вес. Вы должны оплатить дополнительный компьютер отдельно, и для его установки требуется успешная проверка компьютеров с СЛ, равной СЛ взлома нового компьютера. Компьютер не может иметь контрмер, требующих связи с окружающей средой за пределами брони (например, электризованная поверхность) или модулей управления, которые управляют чем-либо, кроме систем брони, и он не может активировать более одной системы в каждом раунде (даже если он связан с несколькими системами с автоматическими условиями).

ПОТАЙНЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ (Уровень 1)

Это улучшение состоит из множества скрытых отсеков, которые трудно отличить от поверхности брони. Ваша броня дает вам бонус +5 к ловкости рук, когда вы прячете предметы на своем теле. В потайных отделениях вы можете хранить предметы Весом до 1.

МОДУЛЬ МУЖЕСТВА (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 10)

Ёмкость: 1 **Расход:** 1

Используя подавляющие страх химические вещества и магию, это улучшение укрепляет вашу Решимость. Он должен быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Пока вы носите броню и это улучшение имеет заряд, вы игнорируете эффекты потрясенного состояния. Когда эффект приведет к тому, что вы получите испуганное или паническое состояние, в качестве

ответного действия вы можете потратить заряд устройства на потрясение на то же время. Заряд устройства восполняется ежедневно.

ПОЛЕ МАРЕВА (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 15)

Ёмкость: 10 **Расход:** 1 в раунд

Это оптическое устройство изгибает свет вокруг вас. Он должен быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Вы можете активировать поле смещения в качестве сопутствующего действия, чтобы получить преимущества заклинания *марево* до тех пор, пока вы не потратите еще одно сопутствующее действие, чтобы деактивировать его, или пока у него не закончатся заряды. Заряды поля марева восполняются каждый день.

КОМПЛЕКТ ДЛЯ ЛЕГКОГО ДОСТУПА (Уровень 1)

Этот набор механических суппортов и электрических разъемов позволяет установить один технологический предмет с легким или незначительным Весом на запястье или другую легкодоступную часть тела. Установка или замена технологического предмета, прикрепленного к улучшению, занимает 10 минут, как если бы вы меняли улучшение брони. Всякий раз, когда хотя бы одна из ваших рук свободна, вы можете использовать предмет так, как если бы он был у вас в руке. Если для использования предмета обычно требуются две руки, вам все равно нужны две свободные руки, чтобы использовать его.

МОДУЛЬ ВЫНОСЛИВОСТИ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 6)

Ёмкость: 1 **Расход:** 1

Используя передовые технологии и мощную восстанавливающую магию, это улучшение постоянно стимулирует кровообращение, мозг и мышцы. Он должен быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Пока вы носите броню и это улучшение имеет заряд, вы игнорируете эффекты утомленного состояния. Когда эффект приведет к тому, что вы получите бессильное состояние, в качестве ответного действия вы можете израсходовать заряд устройства, чтобы вместо этого утомиться. Заряд устройства восполняется каждый день.

ПРОТИВОВЗРЫВНОЙ МОДУЛЬ (Уровень 8)

Эти дополнительные броневые пластины обеспечивают защиту от взрывов и шрапнели, предоставляя вам бонус усиления +2 к испытаниям Реакции против оружия с особым свойством взрыв. В качестве действия полного хода вы можете поместить гранату в усиленный яйцевидный отсек в улучшении броне. В качестве основного действия вы можете взорвать гранату. Этот взрыв сосредоточен на вас, но улучшение создает временное сдерживающее поле, которое защищает вас от взрыва. Во всех остальных случаях граната функционирует нормально.

УКРЕПЛЕННЫЕ ПЛИТЫ (Уровни 14–19)

Это улучшение усиливает критические области вашей брони дополнительными защитными пластинами, предоставляя вам способность укрепления, которая функционирует как укрепление силового поля (*Core Rulebook* 205), за исключением того, что способность всегда активна. Укрепление, предоставляемое укрепленными плитами, не складывается с укреплением силового поля или другими подобными способностями. Процент зависит от типа улучшения, как указано ниже.

- **Тип 1 (Уровень 14):** вероятность 20%
- **Тип 2 (Уровень 15):** вероятность 40%
- **Тип 2 (Уровень 16):** вероятность 60%
- **Тип 2 (Уровень 17):** вероятность 80%
- **Тип 2 (Уровень 19):** вероятность 100%

Это улучшение может быть установлено только в тяжелую или силовую броню.

ПРИЗРАЧНАЯ БРОНЯ (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровень 5)

Улучшение призрачная броня состоит из богато украшенных серебряных полос, которые создают бестелесный двойник вашей брони и делают броню серой и нематериальной. Броня дает вам бонус +2 к вашему ЭКБ против атак бестелесных существ.

ВИДОИЗМЕНЯЮЩИЙ ПРОЕКТОР (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровень 3)

Это улучшение состоит из нескольких магических металлических колец, которые проецируют голографические изображения на вашу броню, полностью скрывая ее реальный внешний вид. В качестве основного действия вы можете изменить внешний вид своей брони на любой набор обычной одежды или другой тип легкой или тяжелой брони. Это действует как *изменение облика*, но оно способно изменить только внешний вид вашей брони, а не вас или остальной части вашего снаряжения.

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

МОДУЛЬ ГОЛОГРАФИЧЕСКОГО ДВОЙНИКА (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 10)

Ёмкость: 10 **Расход:** 1 в раунд

Это техномагическое устройство сканирует ваше тело настолько точно, что может спроецировать голографического двойника. Он должен быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. В качестве сопутствующего действия вы можете создать двойника (как *зеркальное отражение*), который будет длиться до тех пор, пока вы не проведете еще одно сопутствующее действие, чтобы деактивировать устройство или у него не закончатся заряды. Не более одного двойника может быть активным одновременно. Заряды *модуля голографического двойника* восполняются ежедневно.

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

ПОЛЕ ПАРЕНИЯ (Уровень 4)

Эта система небольших гравитационных генераторов создает невидимый, но поддерживающий гравитационный пузырь под вами, поддерживая ваш вес снизу, закрепляясь на устойчивой поверхности в дюйме или около того от ваших ног, не оказывая давления вниз на эту поверхность. Вы зависаете в дюйме над землей, и вы не оставляете следов и не запускаете никаких механических ловушек, которые используют условия расположения на полу. Гравитационному пузырю нужна прочная, стабильная поверхность, чтобы оставаться стабильным—вы можете ненадолго перемещаться по тонкому полу, который не будет поддерживать ваш вес, и по воде или другим жидким поверхностям, но вы должны закончить свое движение на поверхности, которая может поддерживать вас нормально, или это улучшение перестанет функционировать, пока вы снова не окажетесь на стабильной поверхности в течение полного раунда.

Это улучшение может быть установлено только в легкую броню.

ГИДРОРЕАКТИВНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ (Уровень 3)

Ёмкость: 20 **Расход:** 2 в час

Когда вы активируете этот набор рабочих дисков в качестве сопутствующего действия, вы получаете скорость плавания, равную половине вашей скорости на суше. Если у вас уже есть скорость плавания, это улучшение вместо этого дает бонус усиления +10 футов к вашей скорости плавания.

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

МОДУЛЬ НЕУКРОТИМОСТИ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 13)

Ёмкость: 1 **Расход:** 1 в день

Используя комбинацию стимулирующих боевых препаратов и магии, повышающей мобильность, это улучшение делает вас почти неудержимым. Он должен быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Пока вы носите броню и это обновление имеет заряд, вы игнорируете эффекты ошеломленного состояния. Когда эффект приведет к тому, что вы получите ступор, парализованное или оглушенное состояние, в качестве ответного действия вы можете израсходовать заряд устройства, чтобы получить ошеломление на такое же количество времени. Заряд устройства восполняется каждый день.

ДЕТЕКТОР НЕВИДИМОСТИ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 10)

Ёмкость: 5 **Расход:** 1 в минуту

В качестве сопутствующего действия вы можете активировать этот набор оптических линз и техномагических схем. Это улучшение должно быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Пока улучшение активировано, вы можете видеть невидимых существ в пределах 120 футов в виде полупрозрачных фигур, согласно *увидеть невидимое*.

Заряды *детектора невидимости* восполняются каждый день.

УСКОРИТЕЛИ ДЖАГГЕРНАУТА (Уровень 3)

Ваша броня значительно увеличивает ваш импульс, когда вы бросаетесь вперед. Когда вы двигаетесь по крайней мере на 20 футов к цели, прежде чем пытаться выполнить боевой маневр таран, вы получаете ситуационный бонус +2 к проверке, и если атака попадет, вы можете переместить цель еще на 5 футов. Ваша броня также дает вам бонус +4 к проверке Силы, для выламывания двери и других барьеров, если вы переместитесь по крайней мере на 10 футов к барьеру, прежде чем провести проверку.

Это улучшение может быть установлено только в тяжелую или силовую броню.

ПРЫГУНЫ (Уровень 1)

Ёмкость: 20 **Расход:** 1

Эта система электродвигателей и гидравлики увеличивает силу мышц ваших ног, предоставляя вам бонус усиления +8 к проверкам Атлетики при прыжках. Пока вы хорошо владеете броней, активация прыгунов не займет много времени, вы можете выбрать, активировать их или нет в рамках проверки прыжка.

Это улучшение может быть установлено только в легкую броню.

ЖИЗНЕННЫЙ ЩИТ (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровень 14)

Ёмкость: 10 **Расход:** 1 в минуту

Этот набор золотой брони имеет руны, символизирующие смерть, жизнь и защиту. Это улучшение должно быть установлен в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. В качестве сопутствующего действия, вы можете получить защиту от определенных некромантических атак, как с заклинанием *защита от смерти*, пока вы не потратите еще одно сопутствующее действие, чтобы деактивировать улучшение, или у него не закончатся заряды. Заряды *жизненного щита* восполняются каждый день.

СВЕТОВОЙ ПРОЕКТОР (Уровень 1)

Ёмкость: 20 **Расход:** 1 в час

Этот набор мощных фонарей включает в себя компактную, но долговечную батарею. При активации световой проектор увеличивает уровень освещенности на один шаг в 100-футовом конусе или в радиусе 50 футов. Вы можете активировать или деактивировать световой проектор или переключаться между двумя режимами освещения в качестве сопутствующего действия.

ЯЗЫКОВОЙ ШИФРАТОР (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 12)

Эта система миниатюрных микрофонов, динамиков и усовершенствованных схем закрывает ваши уши. Вы можете активировать или деактивировать шифратор в качестве сопутствующего действия. При активации вы можете

нормально слышать большинство звуков, но устройство преобразует всю речь в непонятную бессмыслицу, и вы воспринимаетесь так, как будто не понимаете ни одного языка. Это делает вас невосприимчивым ко всем языковым способностям, независимо от того, используются ли они союзниками или врагами. Телепатические способности и другие формы общения, которые не зависят от ясной речи, обычно влияют на вас. Например, посланник, использующий общепринятое выражение "импровизация посланника", может повлиять на вас с помощью импровизаций посланника, которые обычно зависят от языка.

МОДУЛЬ ЛОНГСТРАЙДЕРА (Уровень 4)

Эта приводная система имитирует действие мышц и сухожилий ног во время бега, обеспечивая помощь и поддержку в лодыжках, коленях и бедрах. Это дает вам +10-футовый бонус усиления к вашей наземной скорости.

Это улучшение может быть установлено только в легкую броню.

МАГИЧЕСКИЙ РЕЗИСТОР (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровни 11–20)

На этих платиновых броневых пластинах выгравированы защитные магические знаки. Это улучшение должно быть установлено в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Улучшение опирается на вашу собственную жизненную силу и опыт, чтобы обеспечить вам устойчивость к магии. Сумма зависит от вашего уровня, значения ключевой характеристики и типа улучшения, как указано ниже.

- **Тип 1 (Уровень 11):** УкМ = ваш модификатор ключевой характеристики (Макс. +4) + ваш уровень персонажа
- **Тип 2 (Уровень 14):** УкМ = ваш модификатор ключевой характеристики (Макс. +5) + ваш уровень персонажа +1
- **Тип 3 (Уровень 17):** УкМ = ваш модификатор ключевой характеристики (Макс. +6) + ваш уровень персонажа +2
- **Тип 4 (Уровень 20):** УкМ = ваш модификатор ключевой характеристики (Макс. +7) + ваш уровень персонажа +3

Модели тип 3 и тип 4 могут быть установлены только в тяжелую или силовую броню.

МЕДИЦИНСКИЙ ИНТЕРФЕЙС (ГИБРИДНОЕ) (Уровни 9–19)

Это медицинское улучшение стимулирует ваш метаболизм и естественные лечебные способности с помощью нанитов. Когда вы отдыхаете 10 минут, чтобы восстановить Пункты Живучести, вы также восстанавливаете некоторые Пункты Здоровья. Количество исцеления зависит от типа медицинского интерфейса, как указано ниже.

- **Тип 1 (Уровень 9):** 5 Пунктов Здоровья
- **Тип 2 (Уровень 15):** 10 Пунктов Здоровья
- **Тип 3 (Уровень 19):** 15 Пунктов Здоровья

УСИЛИТЕЛЬ ПОДВИЖНОСТИ (Уровни 3–8)

Эта система эластичных скоб и опорных конструкций суставов уменьшает нагрузку,которую тяжелая броня оказывает на ваше тело, позволяя вам двигаться быстрее, несмотря на Вес брони. Усилитель подвижности уменьшает штраф скорости брони на величину, определяемую типом улучшения, как указано ниже. Штраф скорости брони не может увеличиваться выше 0 футов.

- **Тип 1 (Уровень 3):** Уменьшает штраф к скорости на 5 футов
- **Тип 2 (Уровень 8):** Уменьшает штраф к скорости на 10 футов

Это улучшение может быть установлено только в тяжелую броню.

ЩИТ ПРИВАТНОСТИ (МАГИЧЕСКОЕ) (Уровень 12)

Эти талисманы, встроенные в броневые пластины, постоянно защищают от магии прорицания и технологий наблюдения, благодаря *необнаружимости*. Это улучшение должно быть установлено в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов.

БЫСТРЫЙ КОСТЮМ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 3)

Это устройство образует магическую связь между различными частями вашей брони и настраивает части так, чтобы вы могли нырять прямо в броню или из нее. Надевание или снятие брони требует только основных действий.

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

КРЕПОСТНЫЕ ПЛИТЫ (Уровень 5)

Эти очень толстые броневые пластины не увеличивают вашу защиту в целом, но добавляют немного дополнительной защиты, когда вы специально пытаетесь защитить себя. Когда у вас есть состояние оцепенения или вы уходите в глухую оборону или отступаете, вы получаете бонус +2 к КБ.

Это улучшение может быть установлено только в тяжелую броню.

УСКОРИТЕЛЬ РЕАКЦИИ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 9)

Это улучшение магическим образом анализирует гормоны стресса в вашем кровотоке и, когда вы находитесь в угрожающей ситуации, стимулирует ваши железы выделять гормоны, которые позволяют вам быстро реагировать. Это улучшение должно быть установлено в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. Когда вы бросаете инициативу, увидев результат проверки вашей инициативы, вы можете немедленно потратить 1 Пункт Решимости, чтобы перебросить свою инициативу с дополнительным бонусом +4 и взять лучший из вашего первоначального результата или вашего нового результата.

СКОЛЬЗКАЯ КОЖА (Уровень 1)

Это улучшение придает броне особенно скользкое покрытие, которое, как правило, представляет собой комбинацию поверхностей с низким коэффициентом трения, стойких смазочных материалов и переработку поверхностей,

чтобы удалить все, что может зацепиться за выступы или быть легко схвачено. Ваша броня дает вам ситуационный бонус +2 к КБ против боевого маневра захватом и бонус +4 к проверкам акробатики при использовании задачи побега.

Это улучшение может быть установлено только в легкую броню.

СТАБИЛИЗАТОРНЫЕ РЕССОРЫ (Уровень 1)

Эти тщательно откалиброванные, высококачественные рессоры, установленные вокруг лодыжек и коленей брони, делают вашу стойку более сбалансированной. Вы получаете ситуационный бонус +2 к акробатическим проверкам, для балансировки на узких поверхностях, бонус +2 к КБ против боевого маневра сбивание с ног и бонус +2 к испытаниям Реакции против эффектов, которые сбивают вас с ног (например, заклинание *масло* или оперативный уловка *выстрел в колено*).

Это улучшение может быть установлено только в легкую или тяжелую броню.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЛЕСА (Уровень 6)

В качестве действия полного хода вы можете прикрепить короткоствольное оружие, длинноствольное оружие, тяжелое оружие или снайперское оружие к этой противовесной поддержке механического оружия. Удаление оружия из него также является действием полного хода. В качестве сопутствующего действия вы можете активировать леса, подавая оружие в вашу руку или руки. Вы можете активировать леса в качестве части сопутствующего действия, но быстрое выхватывание и другие способности, которые позволяют вам выхватывать оружие быстрее, чем обычно, не влияют на время, необходимое для его активации. Вы не можете держать оружие, установленное на лесах, без того, чтобы оно не было активировано. При активации леса отслеживает ваши движения и обеспечивает поддержку прикрепленного к нему оружия, позволяя вам владеть двуручным оружием, используя только одну руку. Если вы владеете тяжелым оружием двумя руками, используя леса, считайте свой показатель силы на 2 выше, для того чтобы соответствовать минимальному показателю силы для использования тяжелого оружия. Если вы владеете снайперским оружием двумя руками во время использования лесов, вы можете использовать его прицельное увеличение дальности, не используя сопутствующее действие для прицеливания. Если вы уроните оружие (или его успешно разоружат), леса автоматически сложатся и уберут оружие для последующего использования.

ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫЙ МОДУЛЬ (ГИБРИДНОЕ) (Уровень 13)

Ёмкость: 2 **Расход:** 1

Это улучшение сочетает в себе усовершенствованную систему определения местоположения в реальном времени с магическим телепортационным устройством. Это улучшение должно быть установлено в броне в течение 24 часов, прежде чем начнет функционировать, и когда улучшение будет удалено из брони, никакое другое улучшение не сможет использовать его освободившиеся место в течение 24 часов. В качестве обычного действия вы можете телепортироваться (благодаря *двери в пространстве*), исчезая и появляясь в виде всплеска того, что выглядит как голографические пиксели. Заряды *телепортационного модуля* восполняются каждый день.

РУКИ-МЕТАТЕЛИ (Уровень 2)

Это улучшение состоит из небольших двигателей и других механизмов, которые улучшают движения ваших рук от плеч до запястий, позволяя вам запускать оружие с большей скоростью и точностью. Вы рассматриваете шаг дистанции броска оружия на 10 футов больше, чем обычно.

ВИБРАЦИОННЫЕ ДАТЧИКИ (Уровень 18)

Эти специальные броневые пластины оснащены пьезоэлектрическими датчиками, подключенными к компьютеру, который анализирует вибрации в земле и воздухе вокруг вас и представляет информацию в виде визуального и звукового ввода. Ваша броня дает вам слепозрение (вибрация) с дальностью действия 30 футов.

ТАБЛИЦА 1-18: УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ

УЛУЧШЕНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	МЕСТА	ТИП БРОНИ	ВЕС
Усилитель ловкости, тип 1	1	375	1	Лёгкая, тяжёлая	Л
Потайные отделения	1	175	1	Любая	Л
Комплект для легкого доступа	1	125	1	Любая	—
Прыгуны	1	205	1	Лёгкая	Л
Световой проектор	1	150	1	Любая	1
Скользкая кожа	1	300	1	Лёгкая	—
Стабилизаторные рессоры	1	400	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Модуль автоматического СЛР	2	850	1	Любая	Л
Руки-метатели	2	1,000	1	Любая	Л
Видоизменяющий проектор	3	1,350	1	Лёгкая, Тяжёлая	—
Гидрореактивный двигатель	3	1,400	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Ускорители джаггернаута	3	1,200	1	Тяжёлая, Силовая	1
Усилитель подвижности, тип 1	3	1,500	1	Тяжёлая	Л
Быстрый костюм	3	1,300	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Поле парения	4	1,800	1	Лёгкая	—
Модуль лонгстрайдера	4	2,200	1	Лёгкая	Л
Усилитель ловкости, тип 2	5	3,000	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Призрачная броня	5	2,900	1	Любая	—
Крепостные плиты	5	2,850	1	Тяжёлая	1
Проектор яркого света	6	3,000	1	Любая	1
Модуль выносливости	6	4,500	1	Любая	Л
Тактические леса	6	4,450	2	Тяжёлая	2
Поглощающий щит	7	6,500	1	Тяжёлая, Силовая	1
Автоинжектор	7	7,000	1	Любая	—
Компьютерный интерфейс	7	6,000	1	Любая	—
Противовзрывной модуль	8	9,000	1	Любая	Л
Усилитель подвижности, тип 2	8	9,500	1	Тяжёлая	Л
Усилитель ловкости, тип 3	9	13,000	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Аккумуляторный модуль	9	12,000	1	Любая	Л
Медицинский интерфейс, тип 1	9	14,000	1	Любая	Л
Ускоритель реакции	9	13,500	1	Любая	Л
Адаптивное энергетическое экранирование	10	17,500	1	Любая	Л
Модуль мужества	10	18,300	1	Любая	Л
Модуль голографического двойника	10	18,000	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Детектор невидимости	10	17,000	1	Любая	Л
Аттракторное поле	11	24,000	1	Любая	Л
Модуль телохранителя	11	24,400	1	Тяжёлая, Силовая	Л
Магический резистор, тип 1	11	23,500	1	Любая	1
Языковой шифратор	12	32,800	1	Любая	—
Щит приватности	12	35,500	1	Любая	—
Усилитель ловкости, тип 4	13	46,000	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Модуль неукротимости	13	50,000	1	Любая	Л
Телепортационный модуль	13	52,000	1	Любая	1
Укреплённые плиты, тип 1	14	65,500	1	Тяжёлая, Силовая	2

ТАБЛИЦА 1-18: УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

УЛУЧШЕНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	МЕСТА	ТИП БРОНИ	ВЕС
Жизненный щит	14	64,000	1	Любая	Л
Магический резистор, тип 2	14	70,000	2	Любая	2
Поле марева	15	120,000	2	Любая	1
Укреплённые плиты, тип 2	15	104,000	1	Тяжёлая, Силовая	2
Медицинский интерфейс, тип 2	15	100,000	1	Любая	Л
Укреплённые плиты, тип 3	16	151,000	1	Тяжёлая, Силовая	2
Усилитель ловкости, тип 5	17	216,000	1	Лёгкая, Тяжёлая	Л
Укреплённые плиты, тип 4	17	262,000	1	Тяжёлая, Силовая	2
Магический резистор, тип 3	17	240,000	2	Тяжёлая, Силовая	2
Вибрационные датчики	18	360,000	1	Любая	—
Укреплённые плиты, тип 5	19	550,000	1	Тяжёлая, Силовая	1
Медицинский интерфейс, тип 3	19	600,000	1	Любая	Л
Магический резистор, тип 4	20	800,000	2	Тяжёлая, Силовая	2